

**UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL**

**RECHERCHE EXPLORATOIRE : LE LIEN SOCIAL ET LA DÉPENDANCE AUX  
JEUX VIDÉO EN LIGNE**

**MÉMOIRE**

**PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION**

**PAR  
DANIEL FORTIN**

**Octobre 2006**

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## ***REMERCIEMENTS***

Je tiens à souligner ma gratitude à tous ceux et celles qui m'ont encouragés et qui ont permis par leur présence, à ce que ce travail puisse voir le jour. J'aimerais premièrement remercier mes parents qui m'ont fournis l'aide financière nécessaire à la poursuite de mes études supérieures, et ce, pendant toutes ces années. Ils n'ont jamais remis en question mon engagement et m'ont toujours supporté dans mes décisions.

Je remercie également mes amis « réel » ou « virtuel » et j'ai nommé David « Theseus » pour sa patience et son amitié durant mes années en ligne. Jean-François Biron et Simon Beauregard pour leur support dans mon processus de réflexion et de création, Christine Demers pour son précieux savoir informatique et sa maîtrise de la langue et finalement, Pierre-Emmanuel Bégin qui est le premier à m'avoir inspiré et motivé à écrire ce mémoire.

Ma reconnaissance va ensuite à mon directeur de recherche, monsieur Paul Carle, qui m'a pris sous son aile alors que tout semblait basculer. Je le remercie aussi pour avoir pris le temps de me lire et relire et surtout, pour m'avoir fait confiance, là où certains m'ont abandonné.

Pour terminer, je désire remercier la communauté virtuelle de *Ultima Online* et sa précieuse collaboration au forum de discussion *Stratics*. Mais surtout, je désire remercier les membres des guildes de l'OSS (Order of the Silver Serpent), F\*V (Forge of Virtue), C\$C (Company of the Coin) et finalement OFO (Old Fart Only), pour leur amitié et collaborations durant mon travail de recherche. À vous tous, je dis merci.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>vii</b>
<b>PROLOGUE .....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>DESCRIPTION DU JEU : ULTIMA ONLINE .....</b>	<b>3</b>
L'entrée.....	4
Le jeu de rôle .....	6
Communauté et jeu de rôle.....	7
Commerces .....	9
Les scénarios.....	10
Guilde : alliance et guerre.....	11
Guilde et réseau social.....	12
Combattre les autres joueurs (PvP) .....	13
Combattre les monstres (PvM).....	15
<b>PROBLÉMATIQUE (QUESTION DE RECHERCHE) .....</b>	<b>17</b>
<b>PREMIÈRE PARTIE : ÉLÉMENT D'ANALYSE THÉORIQUE DU PHÉNOMÈNE.....</b>	<b>22</b>
1.1 LE CYBERESPACE OU LA COMMUNAUTÉ VIRTUELLE .....	22
1.2 LA DÉPENDANCE AUX JEUX EN LIGNE .....	25
<i>Dépendance ou compulsion?</i> .....	27
1.3 LES FACTEURS PSYCHOSOCIAUX LIÉS AUX JEUX EN LIGNE.....	30
<i>Représentation virtuelle de soi</i> .....	31
1.4 L'IDENTITÉ ET LES JEUX EN LIGNE.....	31
1.5 LE SOUTIEN SOCIAL .....	33
<i>Faire des rencontres</i> .....	35
<i>L'ennui</i> .....	37
<i>La perception du soutien social</i> .....	39

L'attrait d'Internet pour la recherche du soutien social .....	40
Aider son prochain en ligne.....	42
1.6 LE POUVOIR DES LIENS FAIBLES .....	43
<i>L'influence des amis</i> .....	44
<i>Le cyberspace et la rupture avec le monde réel</i> .....	45
<i>Dépression, solitude et dépendance</i> .....	46
<i>Dimension affective</i> .....	48
1.7 L'UTILISATION DES JEUX VIDÉO ET LA RECHERCHE DE GRATIFICATION .....	48
<i>La gratification</i> .....	49
1.8 CONCLUSION DE L'ANALYSE THÉORIQUE.....	51
<b>DEUXIÈME PARTIE : TRAVAIL TERRAIN.....</b>	<b>53</b>
2.1 L'OBSERVATION PARTICIPANTE .....	56
2.1.1 <i>la méthodologie</i> .....	56
2.1.2 <i>Limites et difficultés</i> .....	58
2.1.3 <i>Le son de la voix</i> .....	59
2.2 RÉSULTATS DE NOTRE OBSERVATION : NOS IMPRESSIONS .....	60
2.2.1 <i>Impact sur notre vie</i> .....	61
2.3 L'ENTRETIEN SEMI-DIRIGÉ .....	63
2.3.1 <i>Méthodologie</i> .....	64
2.4 RÉSULTATS DES ENTRETIENS SEMI-DIRIGÉS .....	67
2.5 LE QUESTIONNAIRE EN LIGNE .....	68
2.5.1 <i>Questionnaire (préliminaire)</i> .....	69
2.5.2 <i>Questionnaire (dépendance)</i> .....	69
2.5.3 <i>Questionnaire (soutien social)</i> .....	72
2.6 RÉSULTATS DE RECHERCHE DU QUESTIONNAIRE EN LIGNE .....	73
2.6.1 <i>L'entourage dans le monde réel</i> .....	73
2.6.2 <i>Jouer à Ultima Online</i> .....	74
2.6.3 <i>Le soutien social</i> .....	75

Soutien social dans le monde réel .....	76
Soutien social dans le monde virtuel .....	76
2.6.4 Utilisation du Forum de discussion.....	77
2.7 LE FORUM DE DISCUSSION STRATICS : ANALYSE.....	78
2.8 RÉSULTATS DE RECHERCHE POUR LE FORUM DE DISCUSSION.....	79
Âge des joueurs .....	79
Le sexe des joueurs.....	80
Catégorie d'emploi .....	81
Les enfants.....	83
État civil.....	83
L'entourage du joueur .....	85
L'entourage dans le monde virtuel .....	87
le soutien social et temps des fêtes .....	88
2.9 CONCLUSION DE NOS RECHERCHES SUR LE TERRAIN :.....	90
2.9.1 La question de la dépendance .....	90
2.9.2 La question de la normalité.....	91
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>95</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>97</b>
ANNEXE 1 : JOURNAL DE BORD : APRÈS-COUP .....	97
ANNEXE 2 : QUESTIONNAIRE EN LIGNE ET RÉSULTATS .....	101
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>107</b>
<b>PUBLICATIONS DE RECHERCHES .....</b>	<b>113</b>
<b>SITES INTERNET.....</b>	<b>113</b>

## INDEX DES GRAPHIQUES

Graphique 1 : Vous considérez-vous dépendant du jeu EverQuest?.....	18
Graphique 2 : Dépendance à certains jeux en ligne.....	54
Graphique 3 : Les 3 activités les plus importantes selon les répondants des entrevues en ligne.....	68
Graphique 4 : Nombre d'individu vivant avec le répondant.....	74
Graphique 5 : Nombre d'heure passé à jouer à des jeux en ligne par semaine.....	74
Graphique 6 : Pourcentage de répondants ayant quelqu'un à qui se confier dans la vraie vie.....	76
Graphique 7 : Pourcentage de répondants ayant quelqu'un à qui se confier en milieu virtuel.....	76
Graphique 8 : Nombre d'heure passée sur les forums de discussions concernant les jeux en ligne.....	77
Graphique 9 : Âge des joueurs classé selon leur groupe d'âge.....	80
Graphique 10 : Répartition des joueurs âgés de 18 ans et plus, selon leur sexe en 2005.....	80
Graphique 11 : Type de travail des joueurs.....	82
Graphique 12 : Nombre d'enfant chez les joueurs participants au forum de discussions Stratics.....	83
Graphique 13 : État civil des participants au forum de discussions Stratics.....	84
Graphique 14 : Nombre de personne faisant partie de l'entourage des Joueurs jouant à Ultima Online.....	86

## **RÉSUMÉ**

Le monde des jeux vidéo en ligne est souvent considéré comme mystérieux par le grand public qui n'a jamais joué à de tels jeux. Beaucoup de personnes ne connaissent ces univers virtuels que par ce qu'ils voient dans les médias. Or, ces derniers ne parlent des jeux en ligne que lorsque quelque chose hors du commun s'y produit. Ainsi, lorsqu'un joueur témoigne de sa dépendance à ces jeux ou qu'un autre se suicide, les médias en profitent pour dénoncer les risques « évidents » que ces jeux apportent. N'étant pas immunisés à ces histoires, nous avons entrepris de faire une recherche afin d'explorer le phénomène des jeux en ligne. Nous voulions voir s'il était possible que les joueurs ayant un faible réseau social, y soit plus enclin à devenir dépendant.

Notre enquête nous a fait découvrir un univers virtuel bien différent de ce que nous nous attendions. Nous y avons rencontré des hommes et des femmes de tous âges. Nous avons échangé sur les forums de discussion concernant le jeu, nous nous sommes imprégnés de la communauté virtuelle de *Ultima Online*.

Nous avons découvert que la grande majorité des joueurs semblaient avoir un réseau offrant un soutien social adéquat. De plus, aucun n'avait manifesté de signe d'un comportement pathologique. Il est vrai que certaines personnes semblaient tout de même plus vulnérables que d'autres, mais rien ne nous laisse penser qu'on doit y voir un problème. En même temps, il ne faut pas oublier que notre recherche comportait des limites méthodologiques et il faut donc être prudent et continuer à réfléchir au phénomène.

Les jeux en ligne sont de plus en plus populaires. De nouveaux jeux sortent à chaque année. Il est donc important de mieux comprendre l'environnement qu'ils offrent et les impacts possibles sur la vie de ceux qui y jouent. Nous espérons que cette recherche vous fera mieux comprendre un de ces jeux : *Ultima Online*.



## ***PROLOGUE***

Cette recherche veut examiner les risques de la dépendance aux jeux vidéo en ligne, pour les gens qui n'ont pas un réseau social adéquat. Cet examen se fera d'une façon à la fois théorique et par une recherche sur le terrain.

Avec l'arrivée massive des ordinateurs dans de plus en plus de foyers, la technologie prend maintenant une place plus importante que jamais. Leur utilisation se simplifie et devient plus attrayante. De sorte que le nombre d'utilisateurs ne cesse d'augmenter. Souvent, et c'est ce qui est le plus troublant, les technologies viennent remplacer le contact humain qui autrefois était nécessaire à l'accomplissement de certains services. Que l'on ne pense qu'au guichet automatique ou à la télévision interactive, les technologies s'incorporent dans nos vies sans que nous nous en rendions compte. Alors qu'autrefois nous devions sortir dehors pour louer un film, aujourd'hui il est possible de le faire à partir de chez soi. La même chose pour certains types de transactions bancaires qui peuvent être faites par Internet ou par l'intermédiaire d'un guichet automatique. Notre isolement se fait subtilement. La vidéoconférence commence à gagner en popularité. Bientôt, les gens n'auront plus besoin de sortir de chez eux pour rencontrer leurs collègues de travail. Même l'école se fait maintenant à distance. Il y a la Télé-université et certains projets-pilotes de cours ne se déroulant que par Internet... Est-ce le début de l'isolement technologique?

### *L'isolement technologique*

Selon le docteur en sociologie et professeur-chercheur à l'Université de Paris1, Gérard Dubey (2001), le problème de l'isolement technologique et de la

dépendance de l'être humain envers la machine ne fait que débiter. Ce chercheur soulève la question de l'interaction humain-machine qui est sans cesse grandissante, voire valorisée. Il en résulte que les relations d'humain à humain perdent en importance et en fréquence. Comme il est possible de le remarquer dans la citation qui suit, il voit l'avenir de façon plutôt sombre. « Habités à interagir avec des machines, où et comment apprendrons-nous à gérer les rapports nécessairement conflictuels de la vie réelle, autrement dit à vivre ensemble ? »<sup>1</sup>. Selon ce raisonnement, il est possible de déduire que plus un individu utilisera un ordinateur pour établir des contacts interpersonnels et plus ses habilités de socialisation dans le monde réel diminueront. Il en résulte que celui-ci devient de plus en plus dépendant de la machine pour établir des contacts, l'isolant toujours un peu plus du monde réel. Les rencontres face à face devenant des événements plus rares et peut-être même non souhaités.

Isaac Asimov nous décrit un monde futuriste où les humains évitent de se rencontrer et où leurs relations interpersonnelles ne se font plus que dans le virtuel. Dans son roman *Face aux feux du Soleil*, Asimov nous parle de cet éventuel tabou de la rencontre. Les hommes et les femmes cohabitent avec des robots et non pas avec des humains. Ils gardent un contact constant avec leurs semblables via le virtuel, mais c'est tout. Il est possible de communiquer avec n'importe qui sans quitter la maison. En fait, il est très mal vu de rencontrer un individu dans le réel, à moins que ce soit absolument nécessaire, tel que lors d'une urgence médicale et encore. Lorsque le personnage d'Asimov, Elijah Bailey questionne son hôte sur la fréquence des rencontres physiques, la réponse est catégorique. Il n'y en a pas « [...] et c'est heureux, nous ne sommes pas des animaux, dites-le-vous bien. »<sup>2</sup> Avec le temps, l'isolement s'est rationalisé dans l'esprit des habitants de ce monde et le contact direct a été associé à un comportement animal et par conséquent indigne d'un être humain.

---

<sup>1</sup> Gérard Dubey, Le lien social à l'ère du virtuel, page 108

L'isolement, rendu possible par la technologie, est devenu tel que les rencontres physiques sont devenues physiquement intolérables. Juste l'idée de respirer le même air qu'une autre personne donne des frissons.

Nous ne sommes pas encore rendus à ce niveau extrême d'isolement décrit par Asimov. Cependant, la présence, de plus en plus grande des technologies de communication à distance dans le monde dit "développé" devrait devenir une source de questionnement. L'informatique prend de plus en plus le dessus dans la vie du citoyen moyen. Nous ne sommes pas encore rendus dans une société où les rencontres physiques interpersonnelles relèvent de l'ordre du tabou, mais notre isolement est en train de se créer. Cet isolement n'est plus causé par la géographie, mais par les diverses technologies de communication qui entrent sournoisement dans nos vies (Breton, 2000 : 105). Isaac Asimov l'a bien compris, l'isolement des humains par la technologie ne peut que les rendre dépendants de celle-ci avec toutes les conséquences que cela peut avoir sur la nature présente et future des relations interpersonnelles que l'humain sera en mesure d'entretenir. C'est ainsi que l'importance du lien social se fait sentir.

Philippe Rigaut intervient en ajoutant qu'il y a bel et bien un danger à ce que les technologies viennent remplacer le lien social. Il voit comme possible et inquiétante l'image d'un internaute incapable de sortir de chez lui pour faire des rencontres sociales et d'entretenir des relations inter-personnelles, parce que rivé sur son écran d'ordinateur. Il s'agirait d'ailleurs d'une inquiétude majeure au sein de la cyberculture et même auprès de ses partisans les plus farouches. La vie virtuelle doit s'accompagner d'une vie réelle où des rencontres peuvent se faire (Rigaut, 2001 : 127). « Comment devenir cyber et rester humain? Être connecté ne veut pas dire

---

<sup>2</sup> Isaac Asimov, Face aux feux du Soleil, page 76

rester scotché devant son ordi. C'est aussi bouger et boire des verres avec des nouveaux amis. »<sup>3</sup>

Il va de soi que si la vision de Asimov est un tantinet négative, certains voient les nouvelles technologies comme quelque chose de relativement sain. En effet, plusieurs joueurs de jeux vidéo en ligne disent que le fait de se rencontrer en virtuel donne l'opportunité de faire des tournois mondiaux sans avoir à se déplacer. Ils ajoutent qu'il y a des joueurs qui sont là quotidiennement. C'est un peu comme aller au « bistrot du coin »<sup>4</sup>. Ce type d'atmosphère semblerait même, selon la même auteure, favoriser le partage d'expériences. Les joueurs forment entre eux des liens, une sorte de noyau les unissant, voire un sentiment de solidarité. Cette solidarité est créée par le jeu et les joueurs, mais aussi par les nombreux forums de discussion ou autre élément en lien avec la pratique du jeu (Balbo, 2003).

Certes, peu de joueurs ne vont jamais chercher à se rencontrer dans le réel (Balbo, 2003). Il n'empêche qu'ils ne sont pas nécessairement isolés chez eux par peur de croiser des gens sur la rue. Au contraire, plusieurs cherchent même un certain contact par l'intermédiaire de « *LAN party* »<sup>5</sup>. Il y a donc de l'espoir. Rien n'est perdu. Les joueurs ne cherchent donc pas nécessairement à s'isoler, mais peut-être cherchent-ils plutôt à rencontrer d'autres joueurs pour échanger?

---

<sup>3</sup> *Les Virtualistes*, *Nova Magazine*, page 18

<sup>4</sup> Sophie Balbo in *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, page 83

<sup>5</sup> Acronyme de *Local Area Network*. Les joueurs se réunissent dans une salle avec leur ordinateur afin de se connecter ensemble en réseau et jouer à un jeu. Le tout prend généralement la forme d'un tournoi où des prix sont distribués aux meilleurs joueurs. Un LAN party se déroule habituellement sur plusieurs jours.

## ***INTRODUCTION***

Il y a quelques années, nous avons fait partie d'une communauté virtuelle de divertissement. Il s'agissait d'un jeu sur Internet de type MUD (*Multi user Dungeon*)<sup>6</sup>. Un environnement MUD est un jeu où il n'y a que de l'écriture. Il n'y a aucun dessin, aucune animation. Les personnages ne sont qu'un nom accompagné d'une brève description sur laquelle on a peu ou pas de contrôle.

L'environnement MUD s'inspire du jeu de rôle « Donjons et Dragons » créé en 1974 par la compagnie *TSR Games*. Mais alors que le jeu original demandait la présence physique d'êtres humains pour jouer, la version en ligne ne le demande pas.

Nous avons "habité" sur un tel MUD pendant quatre années. Au fil du temps, nous avons découvert que cette société virtuelle avait de nombreuses similitudes avec le monde réel. Les habitants sont confrontés à des règles et des normes de fonctionnement similaires et comparables à celles du monde réel. Même les règles qui régissent la vie et la mort y étaient comparables. Ne pouvant sauvegarder notre personnage, si celui-ci meurt ou est assassiné, il faut recommencer à zéro – dans la vie, bien sûr, c'est encore plus radical... à moins de croire en la réincarnation. Ainsi, plusieurs mois de travail peuvent être détruits en un rien de temps. Il est alors très intéressant de voir comment les citoyens virtuels interagissent entre eux. Voir les interactions entre les utilisateurs et plus précisément, l'intensité des liens sociaux qui les unissent et surtout, se demander pourquoi les joueurs y passent autant de temps. Nous nous souvenons d'un certain soir de Noël où nous nous sommes connectés au MUD pour nous retrouver avec presque tout le monde qui était là en temps normal.

---

<sup>6</sup> L'Office de la langue française nous donne comme définition: Adaptation pour Internet d'un jeu de rôle fonctionnant en mode texte et mettant en scène les participants qui luttent dans un monde imaginaire. Il nous suggère d'utiliser l'expression "environnement MUD". (1999)  
[http://www.granddictionnaire.com/fs\\_global\\_01.htm](http://www.granddictionnaire.com/fs_global_01.htm)

Lorsque questionné à savoir ce qu'ils faisaient là le soir de Noël, un des joueurs avait simplement répondu qu'il était seul chez lui... Il y a de quoi réfléchir. Intuitivement, nous pouvons y voir un lien avec la faiblesse de son réseau social rattaché au monde réel et le fait que cet individu soit en ligne si souvent.

De nos jours, les environnements MUD ont pratiquement disparu d'Internet. Le MUD que je fréquentais a fermé ses portes le 1<sup>er</sup> avril 2001. Par contre, plusieurs autres jeux ont fait leur apparition, tel que Ultima Online™ et EverQuest™, pour ne nommer que ceux-là. Ce sont des MMORPGs (massively multi-player on-line role playing game). Ces jeux se distinguent des autres jeux en ligne avec graphiques par le nombre de joueurs pouvant être connectés ensemble en même temps. C'est la signification même de « massively ». Alors qu'auparavant, il n'était pas possible de connecter plus de 20 joueurs ensemble, les MMORPGs peuvent supporter plus de mille usagers en même temps.

Ces jeux ont des images graphiques, de l'animation, en plus de reproduire l'ambiance des environnements MUD. Il est fort possible que les anciens joueurs de MUD soient maintenant déménagés sur des MMORPGs. Dans ces environnements devenus de plus en plus réalistes et où les gens possèdent les outils pour créer des groupes restreints et des communautés à part entière, il est plus que probable de pouvoir y détecter des phénomènes communicationnels et psychosociaux qui sont le reflet de la société virtuelle, mais aussi et surtout, de la société réelle.

Pour les fins de cette recherche, nous allons nous concentrer sur l'impact des liens virtuels sur les liens sociaux réels et sur le phénomène de la dépendance aux jeux vidéo. Nous allons également étudier l'importance du réseau social du joueur dans le monde réel et voir s'il y a un lien de causalité entre celui-ci et la dépendance aux jeux vidéo.

## ***DESCRIPTION DU JEU : ULTIMA ONLINE***

Le jeu *Ultima Online* a été créé par Richard Garriott, fondateur de Origin Studios. *Ultima* fit d'abord son apparition comme jeu de type « single player » au début des années '80. Le succès fut instantané et donna naissance à une série d'aventures comprenant neuf titres, le dernier étant *Ultima IX : Ascension*. Fort de ce succès, l'idée vint aux producteurs de lancer une nouvelle version du jeu, mais en ligne. Jamais auparavant un tel jeu n'avait été envisagé. Il y avait bien sûr les MUD (multi-user dongeon), mais ces jeux n'avaient que du texte. *Ultima Online* se voulait un jeu tel que disponible dans les versions précédentes, mais en ligne. Cependant, beaucoup d'obstacles se dressaient devant eux. Plusieurs spécialistes des jeux vidéo et d'Internet ne croyaient pas possible de créer un tel jeu en ligne.

« They said it couldn't be done. They said the Internet wasn't ready. They said the world wasn't ready for a large-scale virtual community. They said *Ultima Online* was doomed to fail before it even launched.

They, as is so often the case, were wrong. Blind passion, undying commitment and rabid fan enthusiasm fueled the team's drive and kept the project alive. »<sup>7</sup>

*Ultima Online* est apparu en septembre 1997 et a révolutionné le monde du divertissement vidéo. Beaucoup ont essayé de l'imiter, mais peu ont réussi à survivre aux défis de ce type de jeu. L'acronyme de l'industrie des jeux vidéo le plus souvent mal épelé<sup>8</sup>, le MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) était né. On a estimé que durant l'année 2003, plus de 100 MMORPG étaient en

---

<sup>7</sup> Richard Garriott « Lord British » Founder of Origin Studios, Creator of *Ultima Online*, 2004. *A New Wworld is Bbrought to Llife... Online*, in *Official Fan Guide Ultima Online 7th Anniversary Edition*. Electronic Art Inc. . Redwood City, page 4.

<sup>8</sup> Anthony « SunSword » Castoro, Producer of *Ultima Online*, 2004. *The Ultima World Comes to Life*, in *Official Fan Guide Ultima Online 7th Anniversary Edition*. Electronic Art Inc. . Redwood City, page 3.



développement<sup>9</sup>. Malgré tout, *Ultima Online* continu d'attirer de nouveaux joueurs après huit années d'existence.

### *L'entrée*



*C'est ici que les nouveaux joueurs débutent leurs aventures. Uzeraan's Mansion, Ville de Haven, Trammel. 8 décembre 2005.*

Lorsqu'un nouveau joueur entre dans *Ultima Online*, il se retrouve dans une ville avec un équipement de base. Il se verra attribué la possibilité d'accomplir sa première quête (*quest*) qui lui permettra de découvrir comment utiliser ses habilités, faire un peu d'argent et découvrir le jeu en général. À côté de son nom, la marque « young » sera inscrite. Cette marque indique à tous les individus que le nouveau joueur croise sur son chemin qu'il est débutant. Aussi, il est fréquent que des joueurs plus expérimentés, donnent des conseils et un peu d'équipement pour aider ces

---

<sup>9</sup> Ibid.



nouveaux venus à démarrer leur quête. Aussi, le statut de « young » lui permet de ne pas se faire attaquer par les monstres. Ce statut lui sera révoqué après un certain nombre d'heures passées à jouer.

*Ultima Online* permet la création de six personnages différents. Ainsi, le joueur n'est pas limité à un seul style de jeu et peut essayer d'autres professions. Pour se déplacer, le joueur doit utiliser sa souris et cliquer dans la direction où il veut aller. Il a une liberté de mouvement de 360 degrés.

*Ultima* est caractérisé par plusieurs choses. L'une d'elle est son apparence « vieillotte ». C'est d'ailleurs la première chose que tout nouveau venu remarquera. En effet, bien qu'il existe la possibilité de jouer aussi bien en 2 qu'en 3 dimensions, la vaste majorité des joueurs préfèrent le 2D. La résultante est une ambiance qui rappelle les vieux jeux ce qui démarque grandement *UO* du reste de la compétition qui utilise les dernières technologies en matière de 3D.

Tous les jeux en ligne, qu'ils soient vieux ou nouveaux, de type MUD ou MMORPG, ont une chose en commun : un énorme territoire à explorer et découvrir. Les jeux en ligne ont tous cette contrainte de devoir offrir de vastes étendus d'endroits différents pour accommoder tous les joueurs. Autrement, tout le monde devrait interagir dans un territoire restreint, ce qui causerait des difficultés majeures, tel que des ralentissements (*lags*) et une pénurie de choses ou d'activités à exécuter. Certains jeux offrent plus de territoire que d'autres à explorer, mais tous offrent suffisamment d'espace pour pouvoir se retrouver seul si le désir s'en fait sentir.

Une autre caractéristique du jeu est l'importance prise par la communauté. *Ultima Online* n'est pas un jeu fait pour les joueurs solitaires. Bien que cela soit possible, il est très avantageux de faire équipe et de participer à la communauté. La participation peut prendre plusieurs formes, soit le « jeu de rôle », soit la création

d'un groupe de commerçants, soit simplement la participation à un groupe qui aime passer du temps ensemble à jouer ou à simplement parler. En effet, la communication occupe une place primordiale dans le jeu. Les joueurs peuvent soit communiquer entre eux par écrit ou verbalement en utilisant un logiciel de conversation à vive voix non compris avec le jeu, tel que *Ventrilo*<sup>10</sup>.

### *Le jeu de rôle*

Par « jeu de rôle », nous voulons dire que les joueurs inventent de toute pièce des histoires dans lesquelles ils prennent place. Ils invitent les autres joueurs à y participer et leur donnent des rôles. Par exemple, pour un scénario, quelqu'un peut être un berger s'occupant de ses moutons, et la prochaine fois, il peut être un garde du corps. Tout dépend de l'imagination des joueurs et du scénario créé. Les règles du scénario sont conçues et approuvées par les joueurs impliqués et doivent être respectées. Les joueurs sont libres de participer ou non aux événements.

Un des processus qui favorisent les joueurs dans leur quête est celui de l'approfondissement de leur personnage. Le jeu de rôle lui donne une personnalité, une histoire et permet d'interagir avec un grand nombre de joueurs et de se faire de nouveaux amis. Il y a aussi un certain prestige à être un membre actif de la communauté. Les joueurs qui sont impliqués et qui s'impliquent dans leur jeu de rôle, sont, en général, très respectés.

---

<sup>10</sup> Flagship Industries Inc.

## *Communauté et jeu de rôle*



Réunion bi-mensuelle de joueurs faisant partie de la communauté de jeu de rôle appelé le « High Council » situé au Parlement de la ville de Magincia, Lake Superior Shard, le 2 septembre 2003. Durant l'été 2005, plusieurs joueurs importants faisant partie de ce High Council ont quitté l'organisation. Chacun avait ses raisons. Aujourd'hui le High Council n'est plus ce qu'il était. Mais il y a des joueurs qui travaillent à lui redonner sa gloire d'antan. De plus, le High Council n'est que l'un des groupes de jeu de rôle qui existe dans Ultima Online. Bien d'autres subsistent ou existent.

Une des choses qui revient souvent lorsque les joueurs essaient un autre MMORPG c'est l'absence d'une communauté. Les autres jeux en ligne attirent beaucoup de joueurs par la qualité de leurs images. *Ultima Online* attire et garde les joueurs par la force des liens qui unissent les joueurs entre eux. Mais encore faut-il vouloir faire partie de la communauté en étant actif en son sein. Pour se faire, le mieux est de trouver un groupe de joueurs qui aiment ce genre d'activité et de faire

sa part dans la création d'événements ou encore, simplement de participer en tant que figurant.

Lors de grands événements, de la publicité est faite dans les lieux de rassemblement des villes les plus importantes afin d'inviter les joueurs à venir participer. La publicité est également faite sur certains sites Internet et forums de discussion que les habitués connaissent bien. Mais la façon la plus souvent utilisée, est celle-ci :



Pour ce faire, les joueurs utilisent des animaux domestiqués auxquels ils changent le nom de manière à ce que le message soit clair pour tous. C'est une façon simple et efficace de faire de la publicité pour un événement, un magasin ou toute autre chose, selon le besoin. Ici, la publicité indique « BEC Auction Ton[night] Eight pm Central... Gates at Brit ». Ce qui veut dire que la guilde BEC organise une vente aux enchères ce soir, à huit heure (heure du centre) et le lieu est situé aux portes de la ville de Britain (Brit).



## Commerces



*Exemple d'un magasin créé et administré par des joueurs. Ici le vendeur offre des ressources et du matériel de base pour créer de nouvelles choses. On remarque également que le magasin a été fabriqué par un joueur. Celui-ci peut décider de tout. C'est lui qui place chaque parcelle de son établissement, que ce soit le plancher, les murs, le toit ou toutes autres sections, c'est le joueur qui décide. Il est le propriétaire de l'endroit et peut même décider de ne permettre l'entrée à personne. C'est là un élément unique à Ultima Online. D'ailleurs pouvoir faire des modifications à son environnement fait partie de l'esprit même du jeu. Le joueur peut modifier et choisir les habilités de son personnage comme il l'entend. Ville de Makoto-Jima, Tokuno Islands, le 11 novembre 2005.*

Les commerces de ce genre sont très nombreux et certains sont beaucoup plus imposants que celui-ci. C'est un excellent moyen de gagner des pièces d'or et de se défaire de vieilles choses qui autrement, accumuleraient la poussière virtuelle chez soi.

## Les scénarios



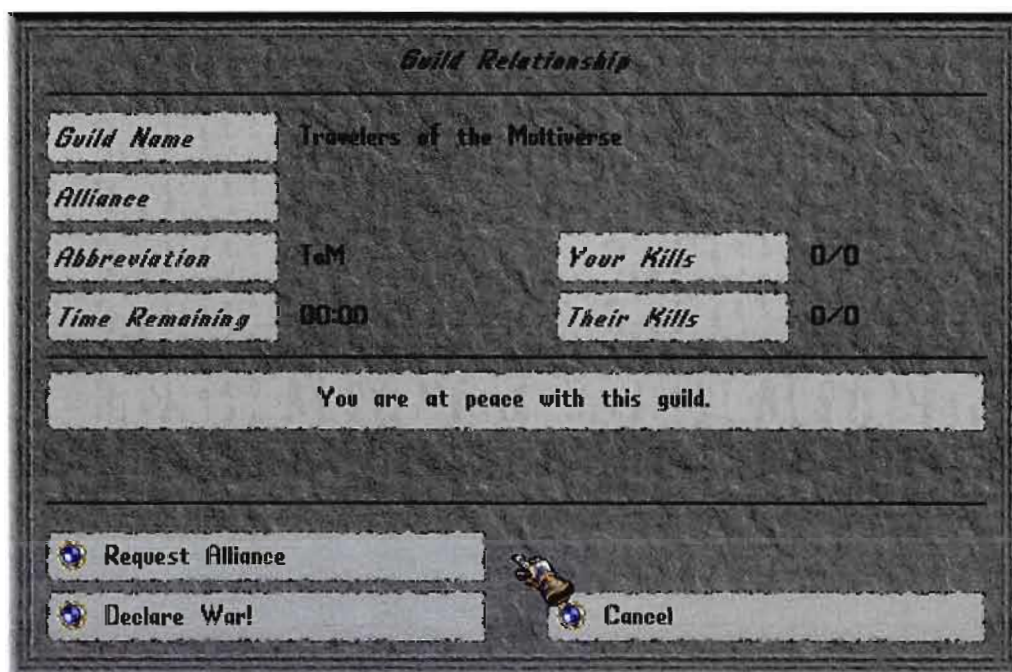
Scène marquant la défense de la Ville de Trinsic. Il devait y avoir entre 50 et 60 joueurs sur place prêts à combattre. Ici, la retraite stratégique était de rigueur! L'événement s'est déroulé dans la contrée de Trinsic, aux portes de la ville fortifiée du même nom, le 15 août 2003.

La défense de la *Ville de Trinsic* est un des nombreux scénarios qui sont développés par des personnes travaillant pour l'équipe de développement du jeu (*Dev team*). Tout comme les scénarios inventés par les joueurs, les participants doivent jouer un rôle. Ce rôle est toutefois simplifié au maximum et ne consiste souvent qu'à attaquer ou défendre un objectif.

Ces scénarios favorisent le travail d'équipe et permettent de connaître de nouvelles personnes. Par contre, il est peu commun que de tels scénarios soient mis en place par l'équipe de développement. Il est toujours préférable de compter sur l'imagination et le savoir-faire des autres joueurs pour avoir de bons scénarios plutôt que sur les représentants du jeu.

### *Gilde : alliance et guerre*

Une façon de faire des scénarios est d'utiliser les options de guerre et alliance compris dans menu des guildes. Voici une image de ce menu :



Comme nous pouvons remarquer, le menu offre la possibilité de créer des alliances et aussi de faire la guerre à une autre guild. Ainsi, il est possible d'attaquer et d'interagir avec d'autres guildes, peu importe le monde où nous nous trouvons.



Cela serait impossible autrement. Nous reparlerons plus loin des combats entre les joueurs.

### *Guilde et réseau social*



*Ici, un joueur d'expérience explique à un nouveau joueur certaines choses afin de l'aider à progresser. Guildhouse of the OSS (Order of the Silver Serpent), Contrée de Yew, le 9 août 2003.*

Cette image illustre l'importance de posséder un réseau social en ligne puisque celui-ci est souvent la seule source d'information disponible. Les jeux MMORPG sont difficiles à apprendre et comme pour rendre les choses plus difficiles, *Ultima Online* ne comprend pas de manuel d'instructions détaillées. Il y a tellement de choses qu'un joueur peut faire, tellement d'équipements et d'objets, qu'un nouveau joueur ne peut juste pas tout savoir. Le réseau d'amis permet alors



d'élucider les petits mystères de la vie en ligne au fur et à mesure que les situations se présentent.

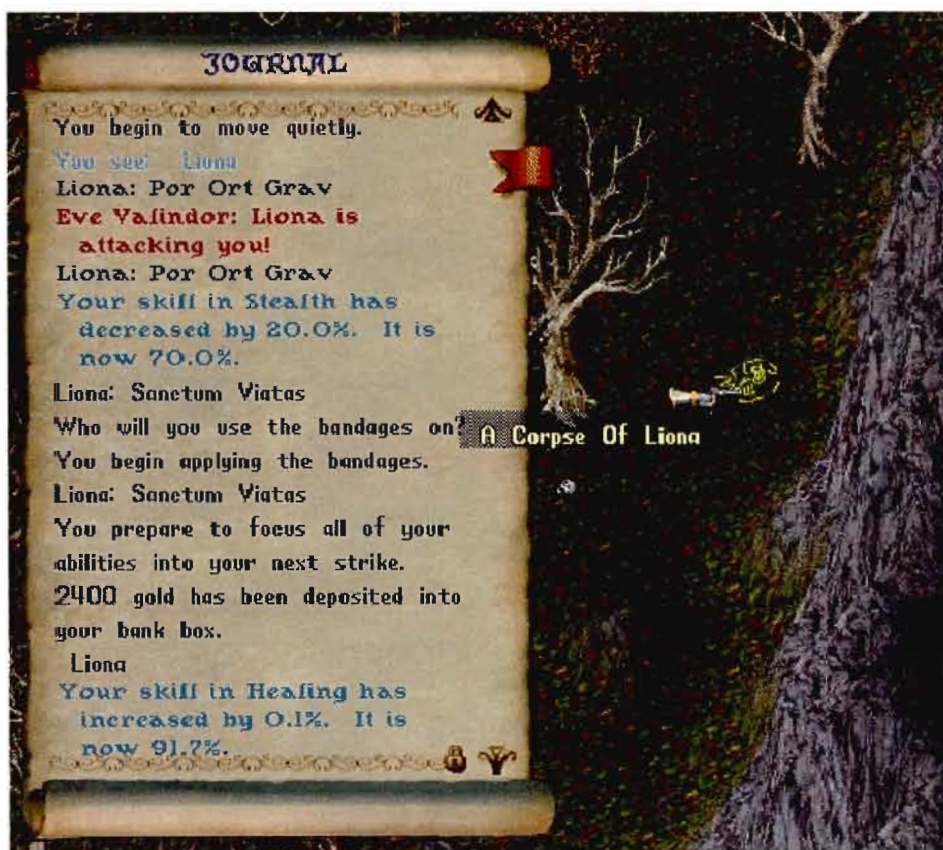
Joindre un groupe, aussi appelé « guild » est l'une des premières choses qu'un joueur averti devrait penser à faire. Ce faisant, il sera en mesure de mieux comprendre le jeu, de vivre plus longtemps et de développer ses habilités. Il y a plus de 28000 guildes actives dans *Ultima Online*<sup>11</sup>. Les guildes peuvent avoir des objectifs et des valeurs très différentes les unes des autres. L'une peut être consacrée au commerce, l'autre à la chasse aux monstres et une autre peut être constitué de meurtriers à la recherche de joueurs à assassiner. La vocation d'une guildes dépend énormément du genre de joueurs recherchés. Le choix de guildes est donc vaste et varié afin de plaire à tous les goûts.

### *Combattre les autres joueurs (PvP)*

*Ultima Online* c'est aussi les combats. Le joueur a la possibilité de se battre ou non, mais s'il choisi le combat, il peut soit attaquer des « monstres » (PvM pour Player versus Monsters) ou des joueurs (PvP soit Player versus Player). L'image qui suit montre le résultat d'une brève bataille de PvP impliquant deux joueurs. Il est à noter que ces attaques entre joueurs ne nécessitent pas le consentement des deux partis impliqués. C'est quelque chose qu'un joueur impose à un autre.

---

<sup>11</sup> Electronic Art (2005), *Ultima Online The Eighth Age*. Electronic Art Inc. , Redwood City, page 10.



Le joueur nommé *Liona* a attaqué un autre joueur en lui lançant un sort (*Por Ort Grav*, ce qui veut dire attaque électrique), mais est tué par sa proie. Le chasseur peut donc devenir le chassé! L'image montre le journal du vainqueur et le vaincu mort sur le sol. Le journal montre une brève description de ce qui s'est passé lors de ce jour fatidique. Contrée de Yew, Facette de *Felucca*, le 29 mai 2005.

Le PvP ne peut s'exécuter que lorsque l'on se trouve dans la facette *Felucca*, qui est accessible en voyageant par les portails situés à l'entrée des villes. Cette facette est un monde miroir qui est très semblable à son homologue *Trammel*, mais ce dernier ne permet pas que les joueurs s'y entre-tuent. En effet, lorsque *Ultima Online* fût créée, il n'existait qu'une facette : *Felucca*. Cependant, les joueurs se plaignaient de toujours se faire tuer et étaient insatisfaits du jeu. C'est alors que *Trammel* fût créée comme une réplique exacte (ou presque) de *Felucca*, mais où les joueurs ne sont pas libres de s'attaquer. Il s'agit de deux mondes distincts, avec des règles différentes.

### *Combattre les monstres (PvM)*



*Cette image montre un chevalier qui est attaqué par plusieurs « monstres » alors que celui-ci tente de se rendre au sanctuaire. Contrée de Yew, Sanctuary Passage, le 12 novembre 2005.*

Le mode de combat le plus populaire dans *Ultima Online* est, sans conteste, le PvM, ou si vous préférez, chasser les monstres. Ils sont partout et toujours prêt à se battre. Il n'est pas rare de voir de gros groupes de joueurs s'aventurant dans les profondeurs d'un donjon pour aller y exterminer ses sombres habitants. Il est également possible d'accomplir des « quêtes » afin d'obtenir un prix, soit quelques pièces d'équipements. Ces quêtes demandent souvent de s'aventurer dans des lieux hostiles afin de tuer des monstres et leur voler une clé ou un autre objet spécifique.

Les MMORPG sont des jeux bien à part des autres. Ils offrent de grands territoires où les joueurs peuvent se rendre. Ils procurent un grand niveau de liberté et le plus important, ils donnent l'opportunité de rencontrer de nouvelles personnes. Les jeux en ligne MMORPG n'ont pas de fin. Seul le joueur décide lorsqu'il ou elle en a assez. Ce sont des univers complexes et attrayants tant pour les jeunes que pour les plus grands. *Ultima Online* est l'ancêtre de tous les MMORPG. C'est la référence dans le domaine des jeux vidéo en ligne. Mais sans la qualité de la communauté qui l'habite, le jeu aurait probablement disparu depuis longtemps.

## ***PROBLÉMATIQUE (QUESTION DE RECHERCHE)***

Une étude menée auprès de 18 000 personnes par le Dr Greenfield (2000), en conjonction avec le groupe ABCNEWS.com sur l'utilisation compulsive d'Internet, montre que près de 6 % de ceux qui ont participé au sondage rencontrent certains critères qui permettent de les qualifier d'utilisateur compulsif d'Internet (*Compulsive Internet Use*)<sup>12</sup>. Il ajoute que Internet n'est pas sans danger. Il a une puissante capacité à modifier l'humeur des gens, de sorte que 29 % des répondants affirmaient utiliser Internet pour « altérer leur humeur ou pour échapper à la réalité sur une base régulière » (Greenfield, 2000). Cela est sans doute aussi vrai pour le cinéma, pour « aller prendre un verre » ou pour tout autre loisir. Ceci est inquiétant puisque les gens souffrant de solitude peuvent être tentés de s'évader et fuir leur réalité. Internet et les jeux vidéo en ligne deviennent alors le véhicule idéal de fuite, les exposant du même coup au risque de développer une dépendance.

Le phénomène des jeux en ligne a atteint une popularité démesurée. On parle de près de 500 000 usagers pour le jeu EverQuest et de plus d'un million pour World of Warcraft et il y en a plusieurs autres. Le danger de la dépendance est très présent et certains en témoignent d'ailleurs sur des sites spécialisés. Le premier cas légalement reconnu de dépendance à Internet fut l'affaire Sandra Hacker. Cette femme fut accusée de négligence envers ses enfants alors qu'elle passait toutes ses journées et ses nuits en ligne. Elle s'enfermait dans une pièce, seule avec son ordinateur et son modem. Ce cas a fait les manchettes parce qu'il est venu mettre en évidence ce que bien des spécialistes refusaient d'admettre concernant le potentiel d'Internet en matière de dépendance et l'impact de cette dépendance sur les proches des joueurs et joueuses (Greenfield, 2000).

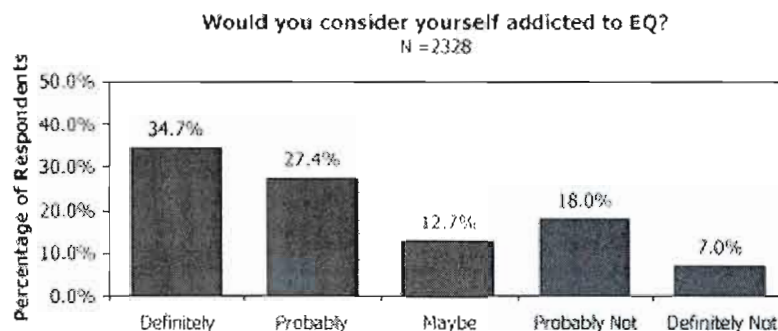


D'après une étude récente faite par Nicholas Yee (2001), auprès de 2328 usagers du jeu EverQuest, 62,1% des usagers affirment être sans aucun doute ou probablement dépendant du jeu, comme le montre ce graphique tiré de cette recherche :

Graphique 1 : Vous considérez-vous dépendant du jeu EverQuest?

**Would you consider yourself addicted to EQ?**

**About two-thirds (62.1%, N= 2328) of EQ players would consider themselves addicted to EQ. There are no significant age or gender differences.**



Nicholas Yee (2001 : 66)

Il y a d'ailleurs l'*Association des veuves de EverQuest* (EverQuest-Widows)<sup>13</sup> « *An empty bed, and the glow of a monitor* ». L'image est plutôt évocatrice. Il y a également le groupe *Les épouses contre EverQuest* (Spouses against EverQuest)<sup>14</sup> ce qui illustre l'ampleur du problème de la dépendance; et il y a plusieurs autres sites de ce genre, nous n'avons qu'à faire une recherche sur Google™ pour le constater. D'ailleurs, de nombreux articles en font mention, tel que celui-ci tiré du populaire et réputé magazine *Wired* : *The Quest to End Game Addiction*<sup>15</sup>. Sur ce site, on

<sup>12</sup> David N Greenfield (2000). *The Net effect : Internet addiction and compulsive Internet use*. The Center for Internet Studies, site Internet, <http://www.virtual-addiction.com/neteffect.htm>

<sup>13</sup> Association des veuves de EverQuest, <http://groups.yahoo.com/group/EverQuest-Widows/>, 2003.

<sup>14</sup> Les épouses contre EverQuest, <http://groups.yahoo.com/group/spousesagainsteverquest/>, 2003.

<sup>15</sup> *The Quest to End Game Addiction*, <http://www.wired.com/news/holidays/0.1882.48479.00.html>, le magazine Wired, 2003

retrouve, entre autres, la référence à un jeune adolescent ontarien, Jeffrey Stark, qui a dédié un site Internet au sujet de sa dépendance à EverQuest affirmant que celle-ci a ruiné sa vie!

La dépendance ne concerne pas seulement les jeux. Le docteur David N. Greenfield, fondateur et PDG du *Center for Internet Studies* (Centre pour l'étude de Internet), mentionne que le nombre de personnes ayant un comportement compulsif à l'égard d'Internet est en hausse constante. À titre d'exemple, mentionnons l'abus des groupes de discussion (*chat room*) où les gens peuvent passer une grande partie de leur journée, parfois jusqu'à 12 heures et même plus par jour! De plus, certains utilisateurs y passent beaucoup de temps afin de faire des rencontres qui peuvent quelquefois aller jusqu'à des niveaux d'intimité très élevés, voire au *cybersexe*. Il va de soi que ce genre de comportement nuit à la sérénité d'un couple (Greenfield, 1998). Mais peut-on pour autant parler de dépendance ou est-il possible qu'il ne s'agisse que d'un passe temps tel que celui de regarder la télévision?

Il est à noter que les jeux en ligne sont de plus en plus réalistes et sont très populaires. Certains de ces jeux en ligne regroupent plus de 40 000 usagers simultanément<sup>16</sup>! Étant donné la popularité de tels jeux, nous croyons qu'il est utile de se questionner sur ce nouveau phénomène social. Cependant, le jeu que nous étudierons est *Ultima Online*. Ce jeu, âgé de plus de huit ans, utilise toujours les animations qui étaient disponibles à cette époque. Par conséquent, le niveau de réalisme est très faible et offre davantage une atmosphère et un environnement où les joueurs peuvent échanger plutôt qu'un lieu d'immersion en trois dimensions qui reproduit la réalité. Il y a donc une différence importante entre les nouveaux MMORPGs et *Ultima Online*.

---

<sup>16</sup> <http://www.blizzard.com>

Un aspect qui est souvent ignoré lorsqu'il est question de jeu vidéo, est le besoin de socialisation. Pour pouvoir progresser, le joueur doit coopérer avec d'autres joueurs et former des alliances. Cela demande évidemment que ceux-ci communiquent entre eux (Gustafson, 2003). Par conséquent, pour pouvoir devenir efficace dans un jeu de type MMORPG, le joueur doit socialiser. Pour se faire, le joueur doit posséder les habilités interpersonnelles nécessaires. Est-il donc possible de penser que le joueur moyen est un individu possédant des habilités communicationnelles et par conséquent, qu'il possède les outils interactionnels nécessaires à la création de réseaux sociaux?

Il est dit que celui qui est loin des yeux est également loin du cœur. Mais cet adage est né bien avant l'arrivée d'Internet. Aujourd'hui, des couples font connaissance sur des sites de rencontres virtuelles ou encore en clavardant sur le web. Les jeux vidéo en ligne offrent cette possibilité de rencontrer des gens et ainsi de se former de nouveaux liens sociaux. L'utilisation de logiciels vocaux permet d'aller encore plus loin en permettant la conversation en direct avec un groupe d'individus et surtout, d'entendre leurs voix. Ce contact particulier peut-il permettre d'offrir un soutien social semblable à celui disponible dans le monde réel? Autrement dit, permet-il d'offrir de l'aide à ceux qui en ont de besoin?

Nous nous attarderons sur le phénomène des jeux en ligne de deux façons. Dans un premier temps, nous examinerons et présenterons un certain nombre de concepts et une analyse du phénomène des jeux en ligne. Dans un deuxième temps, nous présenterons notre recherche sur le terrain où nous mettrons ensemble un certain nombre de pièces d'un casse-tête en devenir et nous examinerons ce que le travail terrain nous permet d'illustrer de ces diverses pièces.

L'orientation particulière de cette recherche la rend unique. En effet, à notre connaissance, aucune autre recherche n'a été faite concernant le lien social et la



dépendance aux jeux vidéo en ligne. En tant que pionnière, cette recherche sera donc de type exploratoire. Ceci dit, celle-ci ne pourra pas s'appuyer sur un cadre théorique complètement élaboré, c'est-à-dire sur un ensemble de termes, de définitions et de propositions ayant une valeur prédictive (Mayer et all. 2000 : 50). La recherche sera plutôt articulée autour de concepts qui sont inters reliés. C'est pourquoi, il est préférable ici de parler d'un cadre d'analyse plutôt que d'un cadre théorique.

## ***PREMIÈRE PARTIE : ÉLÉMENT D'ANALYSE THÉORIQUE DU PHÉNOMÈNE.***

Nous avons voulu dans cette première partie explorer et expliquer les approches ou concepts qui nous semblent utiles pour parler des risques de dépendances dans le monde virtuel. Nous croyons qu'un approfondissement des concepts va nous aider à mieux comprendre la situation. Certaines approches, ont une signification large qui ne s'applique pas directement à la dépendance aux jeux vidéo en ligne. C'est pour ces raisons qu'il est primordial de pousser notre réflexion sur le choix des approches pertinentes. Nous avons regroupé ces approches, dans cette première partie du mémoire, autour de certains thèmes.

Il va de soi que nous devons également faire la revue des écrits scientifiques faits jusqu'à ce jour, sur le sujet. Nous devons donc explorer les pistes et les observations faites par les spécialistes du domaine.

### ***1.1 Le cyberspace ou la communauté virtuelle***

Avant d'aller plus loin, prenons quelques instants pour définir ce qu'est une communauté virtuelle. Howard Rheingold (1993) définit le concept comme étant un « [...] agrégat social qui émerge du Net lorsqu'un nombre suffisamment grand de personnes poursuivent [...] des discussions publiques pendant assez longtemps et avec assez de sentiments humains pour qu'il se forme dans le cyberspace des réseaux de relations personnelles (Reingold, 1993 : 49). » Ce vulgarisateur de grande réputation, prône que les communautés virtuelles sont toutes aussi réelles que n'importe quelle autre communauté. Par contre, la différence la plus importante et aussi, la plus évidente, c'est que les rencontres virtuelles ne dépendent pas de la proximité géographique. Barnes (2000 : 177) ajoute que les membres de ces communautés interagissent entre eux par leur présence virtuelle ou, ce qu'elle

nomme la *téléprésence*, dans un environnement créé par ordinateur. Il est important d'avoir défini ce concept puisqu'un MMORPG comporte une telle communauté. Le lien social en milieu virtuel ne serait pas aussi présent sans la présence d'une communauté virtuelle.

Lors de son apparition, le concept de communauté virtuelle n'est pas passé inaperçu. Sans perdre un instant, les critiques se sont faites entendre. Wellman et Gulia (1999) rapportent que d'un côté les « technophiles » optimistes y ont vu le début d'un nouveau monde dépourvu de frontières, une nouvelle forme merveilleuse de communauté et de l'autre, les pessimistes n'y ont aperçu que le signe de la mort, voire la destruction des communautés sous toutes leurs autres formes. Ce sont là deux façons extrémistes de voir la réalité. Deux visions qui laissent peu de place à une vue plus modérée, soit un mélange possible des deux qui peut très bien refléter davantage la réalité. D'autant plus qu'il ne faut pas oublier que le concept même de communauté fait toujours l'objet d'un débat. Un débat qui dure depuis maintenant plus d'un siècle (Wellman et Gulia, 1999 : 331). Il ne faut donc pas se surprendre devant une telle réaction de la part de la communauté scientifique.

Du côté des optimistes, nous retrouvons, entre autres, Phil Patton qui affirme que la communication médiatisée par ordinateur ne nous isolera pas les uns des autres. Il n'y aura pas d'atomisation des individus. Au contraire, la communication informatique permettra de créer des liens entre des individus qui ne seraient pas possible autrement. Grâce à elle, l'individu devient en contact avec le monde (Patton, 1986 : 20). Allant dans la même voie, John Perry Barlow, cofondateur de *Electric Frontier Foundation*, annonce une transformation prochaine de la société qui sera radicale et positive. Ainsi, il dit qu'avec l'utilisation de plus en plus répandue des ordinateurs reliés en réseau et la progression sans cesse grandissante des communications entre utilisateurs d'ordinateurs ainsi reliés, le monde est en train de

connaître sa plus grande révolution depuis la maîtrise du feu. Selon lui, le cyberspace permet aux utilisateurs d'interagir avec un très grand degré de conscience (Barlow et collaborateurs, 1995 : 40).

Du côté des pessimistes, on a peur que la vie sur Internet ne puisse jamais avoir une signification ou être complète parce qu'elle amène les personnes à ne plus se rencontrer en face-à-face. Ils ont également peur que certains individus s'engouffrent tellement profondément dans cette simulation du réel qu'ils pourraient perdre le contact avec la « vraie vie » (Wellman et Gulia, 1999 : 332). Mark Slouka pose la question, que tout le monde se pose : d'où vient le besoin d'habiter ces environnements virtuels? Il répond à sa propre question en disant simplement que c'est un moyen pour fuir les problèmes et les situations reliés au monde réel (in Barlow et collaborateurs, 1995 : 43). Si cette réponse est véridique, elle annonce un risque de répercussions importantes sur la société.

Terminons ce point en rappelant que Wellman et Gulia (1999) font remarquer, en s'incluant parmi eux, que les érudits sont généralement en faveur des communautés virtuelles. Cependant, les critiques qui leurs sont défavorables ont gagné des points en mettant en évidence que la plupart des recherches faites sur l'impact des communautés virtuelles, aussi connues sous l'appellation de CSSNs (*computer supported social networks*) ont été faites par des chercheurs travaillant pour des organisations ou faisant eux-mêmes partie des organisations qui ont des intérêts à démontrer que les CSSNs fonctionnent. Ainsi, malgré toute la bonne volonté du monde, il est difficile pour ces chercheurs d'être impartiaux. Il est alors possible que les résultats de certaines recherches soient quelque peu biaisées (Wellman et Gulia, 1999 : 334).

## 1.2 La dépendance aux jeux en ligne

Il est important de définir correctement le concept de la dépendance. En effet, il existe plusieurs sortes de dépendance. Le DSM IV<sup>17</sup> identifie et permet de poser un diagnostic pour *la personnalité dépendante*, dans le cas de dépendance au jeu de loterie (*jeu pathologique*) ou de *dépendance à une substance*. Cependant, il ne comprend pas de critère pour la dépendance à un jeu ou à Internet.

Nous signifions par dépendance, une habitude compulsive poussant un individu à répéter une action de façon incontrôlable. Plus précisément, nous emprunterons la définition du *Illinois Institute for Addiction Recovery*<sup>18</sup> et nous dirons que la dépendance à Internet se décrit comme un trouble de contrôle impulsif qui ne comprend pas l'utilisation d'une substance intoxicante telle qu'une drogue ou l'alcool et qui est très semblable au trouble du jeu pathologique. Cette définition a été choisie parce qu'elle montre bien les limites de cette forme de dépendance. Elle illustre le caractère impulsif de ce trouble tout en prenant soin d'exclure l'utilisation de substance dans l'apparition du comportement. Finalement, elle nous montre qu'il y a certaines similitudes avec le trouble, mieux connu, du jeu compulsif.

Il est à noter que plusieurs autres recherches ont été faites sur le sujet de la dépendance aux jeux vidéo en ligne (Turtle, 1995; Rigaut, 2001; Yee, 2002). Cependant, ces recherches semblent majoritairement orientées de façon psychologique ou médicale. Ainsi, une étude faite par une équipe de chercheurs

---

<sup>17</sup> Mini DSM IV, Critères diagnostiques. F60.7 [301.6] page 287, F63.0 [312.31] page 273 et page 107.

<sup>18</sup> Illinois Institute for Addiction recovery at Proctor Hospital and BroMenn Regional Center. Site Internet, <http://www.addictionrecov.org/intwhat.htm>, 30 janvier 2004.

londoniens<sup>19</sup>, nous démontre clairement qu'il y a production, par le corps, de dopamine dans le striatum durant une partie de jeu vidéo en ligne.

Une deuxième recherche, celle-ci menée par trois psychologues de l'Université de Californie (UCLA)<sup>20</sup>, montre que le sentiment de rejet peut être ressenti lors de l'exécution d'un jeu en ligne. L'étude portait sur 13 étudiants de baccalauréat à qui on faisait jouer à un jeu vidéo en réseau (Cyberball). Après un certain temps de jeu, l'étudiant ne recevait plus de passe de ballon. Résultat, le cerveau de celui-ci réagissait immédiatement en augmentant son niveau d'activité dans sa région centrale qui est associée à la douleur physique. Lieberman conclut que d'un point de vue purement rationnel, être exclu est un phénomène sans importance, mais que le rejet, peu importe sa forme, fait réagir automatiquement le cerveau. De plus, le mécanisme de réponse est similaire à celui employé lors de douleur physique. Les chercheurs de cette recherche théorisent que la douleur associée au rejet peu avoir évolué en même temps que l'homme dû à l'importance que les liens sociaux ont joué afin d'assurer la survie de notre espèce (Eisenberger, Lieberman et Williams, 2003).

En résumé, il est démontré que notre cerveau réagit de façon significative à l'activité comportementale, même en milieu virtuel. Cela peut expliquer, d'un point de vue médical, la dépendance aux jeux vidéo. Cet aspect médical ayant déjà été couvert par diverses autres recherches, il est temps de regarder l'aspect relationnel dans les cas de dépendance. En effet, les jeux vidéo en ligne, offrent un « espace de vie sociale » et qu'en ce sens, il ne sont pas une dépendance ou une compensation au

---

<sup>19</sup> M.J. Koepp, R.N. Gunn, A.D. Lawrence, V.J. Cunningham, A. Dagher, T. Jones, D.J. Brooks, C.J. Bench et P.M. Grasby, *Study on dopamine release in video games – Evidence for striatal dopamine release during video game*. MRC Cyclotron Unit. Hammersmith Hospital, London and Division of Neuroscience and Psychological Medicine. Imperial College School of Medicine, London, United Kingdoms. Mars 1998.

réel, mais un aspect du réel : un groupe social virtuel auquel on appartient, avec des gens à qui l'on peut se confier comme personne et non comme personnage.

### DÉPENDANCE OU COMPULSION?

Les chercheurs et les spécialistes d'Internet ne s'entendent pas sur l'utilisation du mot dépendance ou compulsion afin de décrire le phénomène. Le conseiller en dépendance chimique Jay Parker qui est également cofondateur de *Internet/Computer Addiction Services* à Redmond dans l'état de Washington, affirme que nous devrions parler de dépendance et non d'une compulsion parce que : « [...] we believe with addiction there is a euphoric component, euphoric recall, and with compulsion there is no euphoria »<sup>21</sup>.

D'un autre côté, Richard Ries professeur de psychiatrie au Centre Médical de Harborview (*Harborview Medical Center*) à Seattle préfère ne pas utiliser le terme dépendance. Il utilise plutôt le terme compulsion. Il est en profond désaccord avec Parker à propos de l'aspect *préssumé* d'euphorie ressentie par les utilisateurs d'ordinateur. « Nobody gets euphoric from a computer like you get euphoric from cocaine; I'm sorry. » (Ries, 2002). Ries ajoute qu'une dépendance implique l'utilisation d'un agent psychoactif tel que l'alcool ou une drogue et non un simple ordinateur. Pour qu'il y ait dépendance, il faut qu'un agent extérieur puisse reproduire artificiellement nos transmissions internes cérébrales. Alors que la compulsion provient de l'intérieur de notre cerveau. Elle n'est donc pas causée par une substance extérieure (Ries, 2002).

---

<sup>20</sup> Naomi I. Eisenberger, Matthew D. Lieberman et Kipling D. Williams, *Does Rejection Hurt? An fMRI Study of Social Exclusion*, University of California, Los Angeles, October 10th 2003.

<sup>21</sup> Jay Parker in *Addiction or Compulsion*, ABCNEWS.com : The Debate over Internet Addiction, site Internet, [http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv\\_netaddiction020322.html](http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv_netaddiction020322.html) . 29 septembre 2003.

Parker (2002) défend son point de vue en citant son expérience professionnelle. Un de ses clients est un homme de 21 ans, *dépendant* d'un jeu vidéo en ligne, qui a arrêté ses études après seulement huit semaines de jeu pour pouvoir se concentrer sur son nouveau passe-temps. Ce jeune homme a vécu un épisode psychotique après avoir joué 36 heures en ligne. Il souffrait alors d'un manque de sommeil et il s'est mis à avoir des hallucinations où des joueurs le poursuivaient à travers son voisinage. Parker veut ainsi démontrer qu'en seulement 15 semaines, cet homme s'est « désintégré ». Rares sont les narcotiques suffisamment puissants pour produire un tel effet en si peu de temps. C'est pourquoi, il parle de dépendance puisque le stimulus vient de l'extérieur du corps et est très puissant.

L'APA (American Psychological Association) n'arrive pas à se décider sur le bon terme à utiliser. Ils affirment que plusieurs psychologues doutent que le bon terme à utiliser soit *dépendance*. Sara Kiesler qui est PhD et chercheuse à l'Université de Carnegie Mellon et coauteure d'une des seules études contrôlées sur l'usage d'Internet (Sproull et Kiesler, 1998). Cette étude montre qu'il est plutôt trompeur de caractériser le comportement de certains utilisateurs d'Internet « de dépendant » sur la base qu'ils passent trop de temps sur Internet. Kiesler ajoute qu'aucune recherche n'a établi qu'il y a bel et bien un désordre dit de dépendance psychologique qui est séparable d'un problème tel que la solitude, le jeu de loterie ou encore que la passion pour l'utilisation d'Internet soit de longue durée (DeAngelis, 2000). Or, nombreux sont les témoignages de gens qui reconnaissent souffrir de dépendance à un jeu vidéo en ligne depuis plusieurs années (Parker, 1994 ; Greenfield, 2000 ; Cameron, 2002 ; Yee, 2002 ; Miller, 2002). Ce qui vient contredire Kiesler ou, à tout le moins, démontrer qu'il y a un problème de sémantique au niveau de la définition de ce que c'est qu'une dépendance.



Comme pour mélanger davantage les choses, une recherche menée par le psychologue Keith J. Anderson, PhD à la Rensselaer Polytechnic Institute sur la dépendance des jeunes collégiens à Internet, montre, dans sa méthodologie, qu'il a mesuré le degré de dépendance de ces jeunes en utilisant le modèle standardisé des critères de diagnostique du DSM IV concernant la dépendance à une substance (Anderson, à paraître)! Cette façon de faire va contre l'argumentation de Ries en faveur du terme de compulsion et par conséquent, contre l'opinion de Kiesler. Bref, la confusion et la mésentente règnent au sujet de l'utilisation de ces deux termes. Le problème est qu'il ne s'agit pas là que d'une question de sémantique. Cette confusion a des répercussions graves sur ceux qui, pendant ce temps souffrent.

Le débat sur l'utilisation du bon terme pour désigner l'utilisation excessive d'un ordinateur a de l'incidence sur les compagnies d'assurances et donc sur la définition de ce qu'est une maladie. Le fait que le trouble ne soit pas cité dans le DSM comme code de diagnostic pour les thérapeutes et les professionnels de la santé mentale fait que les malades ne sont pas remboursés par leurs assurances. Afin de contourner ce problème, les spécialistes donnent le diagnostic de « impulse control disorder » (Parker, 2002).

Parker ajoute qu'il y a des risques à donner un diagnostic de compulsion plutôt que de dépendance et vice versa puisque le traitement pour traiter ces deux troubles varie. Par conséquent, les patients risquent de recevoir un suivi qui n'est pas approprié à leur trouble. C'est pourquoi il ajoute qu'il est urgent de définir clairement cette pathologie (Parker, 2002).

Pour sa part, le docteur David Greenfield (2000) fait une distinction entre la dépendance à Internet et l'utilisation compulsive de l'Internet. Pour lui, il s'agit là de deux choses qui peuvent être vue de façon différente. Mais il ajoute que peu importe le nom. que l'on parle de dépendance à Internet (*Internet Addiction*), de trouble

d'utilisation compulsive d'Internet (*Compulsive Internet Disorder*) ou d'un trouble pathologique d'utilisation d'Internet (*Pathological Internet Use*), il s'agit généralement d'un seul et même problème, soit l'utilisation incontrôlée et excessive d'Internet. Il affirme que l'utilisation compulsive d'Internet provoque le même type de tolérance et de sensation d'être en manque que n'importe quelle autre dépendance. Ainsi, pour l'analyse du phénomène des jeux en ligne, nous irons dans le sens de Greenfield et dirons qu'il peut s'agir d'un comportement compulsif qui crée une dépendance.

Nous dirons qu'il y a un trouble, quel qu'il soit, lorsque la personne ressent de la détresse face à son propre comportement. Par contre, il peut également arriver que l'individu ne ressente pas de détresse, mais que son entourage soit inquiet du comportement que ce dernier manifeste. On dira alors, qu'il y a un risque de pathologie. Le nombre d'heures passées en ligne est un indicateur, mais ne peut, à lui seul, être utilisé comme diagnostic d'un trouble compulsif. Il doit être considéré contextuellement et en présence d'autres indicateurs.

### ***1.3 Les facteurs psychosociaux liés aux jeux en ligne***

Nora (1995) écrit que les gens qui sont branchés sur Internet y investissent toute la passion qu'ils ne trouvent pas dans leur vie quotidienne. Il ajoute que même les gens les plus âgés s'y adonnent. Aux États-Unis, 70 % des femmes de plus de cinquante ans possèderaient un ordinateur. « Après tout, c'est l'instrument idéal pour oublier son âge, sa surdité ou son invalidité (Nora, 1995 : 74) ». Il semblerait également que les gens âgés ne cherchent pas seulement de l'information sur le Net, mais cherchent aussi la compagnie humaine, le soutien social et un sentiment d'appartenance. Wellman et Gulia (1999 : 338) donnent comme exemple les utilisateurs de « SeniorNet ». De ce groupe, composé de personnes âgées, 47 % des utilisateurs affirmaient s'y être joints pour y trouver de l'amitié ou de l'amour.

L'activité la plus populaire était de parler (chatting) avec d'autres personnes. Pour les personnes âgées, qui vivent souvent seules et isolées, soit par un handicap physique, la maladie ou pour n'importe quelle autre raison, Internet est un moyen d'augmenter leur accessibilité aux ressources dont elles ont besoin. De plus, il est commun que les personnes âgées souffrent d'insomnie. Un des utilisateurs de SeniorNet disait à ce sujet que s'il n'arrive pas à trouver le sommeil la nuit, il n'a qu'à aller sur son ordinateur. Il y a toujours quelqu'un sur Internet avec qui parler (Furlong, 1989 : 149).

#### *REPRÉSENTATION VIRTUELLE DE SOI*

Étant donné que notre sujet d'analyse concerne en partie la dépendance, deux concepts nous semblent importants à considérer en lien avec le phénomène de dépendance : les phénomènes qui sont reliés à l'identité et ceux qui sont reliés aux liens sociaux. En ce qui concerne l'identité, les théoriciens sociaux Mead, Berger et Luckman (1963) affirment qu'il est nécessaire d'avoir des interactions physiques avec des objets et des personnes pour que notre conception du soi (self) se développe. Par conséquent, interagir en mode virtuel, c'est-à-dire en éliminant les contacts physiques, porte à réfléchir sur la façon dont les gens se présentent les uns aux autres dans ce type d'environnement (Barnes, 2000 : 170). Toutefois, il est à noter que ces auteurs n'ont jamais connu le virtuel. Peut-être que leur discours aurait pu être différent en cas contraire. Mais la question de la représentativité virtuelle demeure. Comment les gens se représentent-ils en milieu virtuel? De là tout notre questionnement sur la question de l'identité.

#### ***1.4 L'identité et les jeux en ligne***

L'identité est un concept difficile à définir clairement. Naguère, nous parlions de l'âme. Aujourd'hui, on parle du Soi. Les sciences humaines ont évolué en séparant

les deux idées kantiennes (Dieu et âme), pour ne garder que la troisième dimension : le monde (raison) pour ensuite y inclure les émotions et le physique. L'âme, comme ancienne raison était immatérielle. Elle est devenue psychique avec le temps afin de s'adapter à l'évolution des pensées pour enfin devenir le Soi. Celui-ci se forme durant l'enfance pour atteindre son plein développement à l'adolescence (Gagnon, 2003). « Bref, alors que l'âme est substantive, le soi est historique »<sup>22</sup>. L'identité fait partie de *l'étant qui est dans le monde* comme dirait Heidegger.

Pour compléter, Jean Maisonneuve (1997) définit l'identité comme une notion paradoxale puisqu'elle désigne ce qui rend semblable et différent, unique et pareil face aux autres personnes. L'identité permet de combler le besoin fondamental de l'affection selon Maslow, soit celui de savoir qui nous sommes (Adler et Towne, 1998 : 5). Il est dit qu'une fois nos besoins de base comblés, le besoin le plus important devient celui de l'affection. Recevoir ou ne pas recevoir d'affection d'une autre personne a un impact majeur sur notre identité, sans compter notre perception de soi. Notre identité est étroitement reliée à nos interactions avec les autres (Adler et Towne, 1998 : 5). Elle est donc une perception de nous-mêmes en rapport aux réactions d'autrui à notre égard.

Pionnier en recherche sur l'identité, George Herbert Mead (1934, trad. 1963) nous dit que l'être humain se développe grâce à sa capacité de comprendre et d'utiliser une vaste variété d'attitudes. C'est en interagissant avec les autres que l'enfant se construit une identité qui lui est propre.

De là toute l'importance et la pertinence de parler d'identité en lien avec le réseau social des individus. C'est ainsi qu'intuitivement, nous pouvons supposer que

---

<sup>22</sup> Nicole Gagnon. *L'identité équivoque. L'horizon de la culture : Hommage à Fernand Dumont*. site Internet <http://www.bibl.ulaval.ca/doclec/pul/dumont/fdchap10.html#SECNGA.2>. 11 octobre 2003.

si un individu n'a pas un bon réseau social dans le monde réel, il cherchera à combler cette lacune en ligne. Pour ce faire, il est possible qu'il se crée une nouvelle identité. Il façonnera celle-ci de façon à ce qu'il la juge attrayante. Le but étant de se donner les outils nécessaires afin de se construire un réseau social virtuel. En accord avec Maslow, nous croyons que l'affectivité est un besoin fondamental et que nul ne peut y échapper. L'identité sera alors construite par ces interactions virtuelles. Le danger est bien évidemment que le moi virtuel ne soit pas nécessairement comme le moi réel. Parker (2002) mentionne que pour les personnes qui sont malheureuses, inaptées socialement ou qui se sentent laides et non attirantes, les jeux en ligne procurent un moyen facile de se réinventer.

Cependant, il n'est pas prouvé que l'identité acquise en milieu virtuel n'ait pas d'influence directe sur celle qui est en milieu réel. L'individu a donc deux identités distinctes. Une qu'il s'est créée et qui est très attrayante et une qu'il subit parfois dans le monde réel. Si l'identité réelle est trop sombre et négative, il est facile de penser que l'individu se retournera vers son ego virtuel qu'il peut embellir à sa guise. Cela ayant pour effet de créer une solide fondation où risque de s'installer la dépendance. Toutefois il est tout de même possible que son identité virtuelle soit le reflet de son identité réelle. Cela est dû au fait que les individus ont parfois tendance à répéter des comportements qui leurs sont familiers créant du même coup un contexte d'interactions semblables perpétuant leur isolement. Bien sûr, les interactions sociales contribuent également à la création d'une identité. Il y a donc beaucoup de facteurs qui peuvent influencer l'identité virtuelle d'un joueur.

### ***1.5 Le soutien social***

Connaître des gens est quelque chose de très important pour tout le monde. Cela nous permet de ne pas nous retrouver isolés des autres et surtout, nous permet le développement d'amitiés et peut-être même de l'amour. Rares sont les individus qui

aspirent à vivre en ermite, coupés de la civilisation et de leurs semblables. Être enraciné dans la société est un point central dans la création d'un sentiment de communauté. C'est ce que S.B. Sarason (1974) nomme le « psychological sense of community ». Barrera (1986) ajoutera, en s'inspirant de Gottlieb (1983), que ce sens de communauté est un élément clé qui, si absent, conduit à l'isolement et l'aliénation.

Durkheim (1897) fut le premier à publier sur le sujet de l'absence du soutien social et de son lien avec le développement de la maladie mentale. Dans son livre *Le Suicide: étude de sociologie*, Durkheim mentionnait déjà que l'augmentation du suicide était reliée à l'égoïsme et l'anomie qui causent l'isolement social. Pour lui, il s'agissait là de la manifestation pratique de l'échec de la société à intégrer ses individus (Durkheim, 1897 : 373-374). Il ajoute que l'État, la religion et la famille peuvent prévenir le suicide que s'ils offrent de la cohésion à leurs membres. S'ils perdent cet élément, le support social offert s'en trouve grandement compromis (Durkheim, 1897, 1902).

Sigmund Freud (1920) et un peu plus tard, Martin Heidegger (1927) désigneront ce besoin d'être avec autrui comme le *Einfühlung* qui pourrait être traduit par empathie ou même compassion. Pour plusieurs, il s'agit d'un désir humain, mais non d'un instinct au sens strict. Selon Dubey (2001), il s'agirait plutôt d'une sorte de disposition « naturelle » à aider autrui, à rechercher sa compagnie et finalement, à devenir un être sociable. D'une façon ou une autre, il s'agit d'un long apprentissage motivé par notre mode d'être au monde. C'est une sorte de sensibilité au monde, une sensibilité envers autrui.

En matière de dépendance, nous postulons dans cette recherche-ci que le soutien social, est quelque chose de très important. De son côté, Parker (2002) nous rappelle que le soutien social en ligne est trompeur car il donne un faux sentiment d'amitié et d'identité. Un joueur peut dire à un autre qu'il est son ami alors qu'il ne

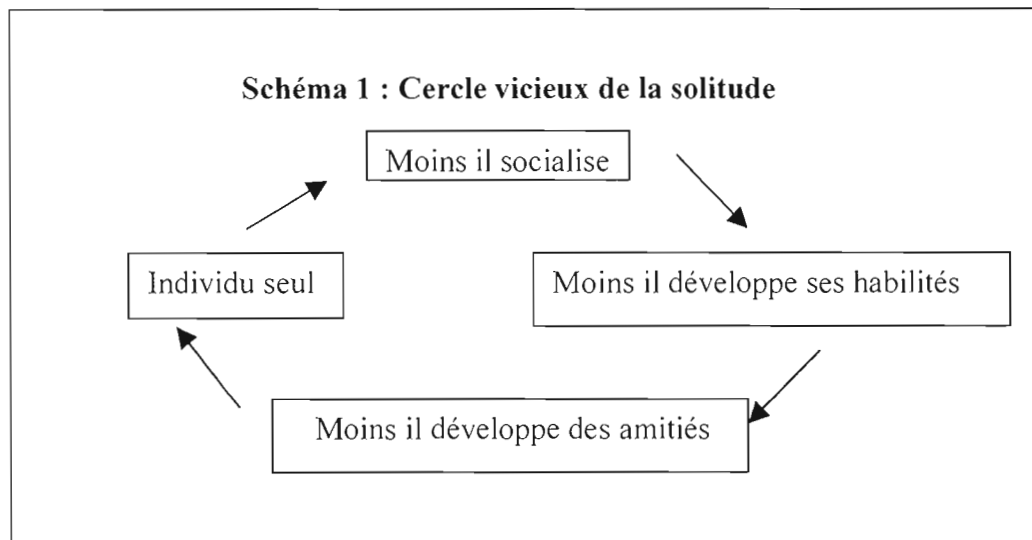


connaît même pas son vrai nom. En même temps, il a été démontré qu'une communauté peut avoir des liens serrés entre les individus sans pour autant que ceux-ci ne soient voisins ou simplement près géographiquement les uns des autres. Un groupe virtuel peut donc très bien être unis par des liens forts (Wellman et Gulia, 1999 : 333). D'autant plus qu'il est possible que certaines personnes composant ces groupes se connaissent dans la « vraie vie ».

#### *FAIRE DES RENCONTRES*

Pour certaines personnes, faire des rencontres dans le monde réel est quelque peu difficile. On dira alors qu'elles sont timides. Celles-ci se retrouvent souvent seules ce qui nuit au développement de leur capacité à la socialisation (Myers, 1997). Le cercle vicieux s'installe alors. Plus cet individu est seul, et moins il socialise, moins il socialise, moins il développe des habilités en ce sens et moins il a d'habilité et moins il est en mesure de développer des amitiés et plus il est seul (voir schéma 1). À l'instar des gens qui vivent une dépression, les gens qui vivent dans la solitude de façon chronique, se sentent prisonniers de ce cercle vicieux qui est fait de cognitions et de comportements sociaux autodestructeurs (Snodgrass, 1987 ; Anderson et Riger, 1991).

Il est dit que la timidité est une forme d'anxiété sociale qui se caractérise par une conscience de soi excessive et aussi, de la peur du jugement des autres (Anderson et Harvey, 1988 ; Myers 1997). Ces personnes ont tendance à voir des événements fortuits comme étant reliés à elles. Cet excès leur cause alors de l'anxiété et dans les cas extrêmes, de la paranoïa (Myers. 1997). Ce qui, bien entendu ajoute à leur isolement. Ainsi, une personne peut se retrouver à devoir vivre dans la solitude pour de multiples raisons, mais il demeure que le résultat final reste le même : la douleur d'être seul. Une douleur pour laquelle aucune pilule ne peut rien faire.



Un individu ainsi isolé socialement a plus de chances de développer un trouble psychologique, tel que la dépression qu'un autre qui possède un plus grand réseau social (Olds et Papalia, 1996 : 70). Pour se désennuyer, l'individu isolé peut soit se retourner vers le sport, la télévision, la lecture, les jeux vidéo, etc. S'il oriente ses activités vers le sport, ses chances de développer un trouble seront moindres puisque l'exercice provoque une augmentation du taux de norépinéphrine, de sérotonine et d'endorphine, tous trois responsables, par leur carence, de divers troubles de l'humeur tels que la dépression (Rathus, 1991 : 483). De plus, l'individu qui choisit le sport, devient plus enclin à faire des rencontres. Malheureusement, ceux qui choisissent la télévision, la lecture, les jeux vidéo ou n'importe quelle autre activité ne demandant pas d'effort physique, ne peuvent pas autant bénéficier du bienfait de ces neurotransmetteurs puisque l'activité physique est nécessaire à la hausse de leur production (Greenfield, 1999). Il est alors possible d'assumer que ces conditions sont plus favorables au développement d'une psychopathologie telle que la dépendance, qui peut, dans certains cas, être provoquée par la dépression provenant de la solitude de l'individu (Myers, 1997).

Il a d'ailleurs été démontré que l'absence d'attachement à la société et ou l'absence de liens sociaux sont des éléments suffisamment importants pour expliquer le développement de détresses psychologiques (Barrera, 1986 : 433).

### *L'ENNUI*

L'être humain recherche le plaisir et tend à fuir les situations qu'il perçoit comme déplaisantes. En même temps, il est connu que l'être humain cherche à répéter les événements perçus comme plaisants. Il tend à rester à l'intérieur de sa zone de confort. Il cherche à réduire son niveau de tension par divers moyens qui lui sont accessibles. (Mongeau et Tremblay, 2002). C'est ainsi que le docteur Greenfield (2000) mentionnait que pour les individus qui sont seuls et qui s'ennuient, la découverte de la vie virtuelle, avec tous ses avantages et sa facilité d'accès, leur font découvrir la vie normale comme étant encore plus ennuyeuse et hostile. Il ajoute que bien des dépendances naissent d'un tel sentiment d'ennui. Ce sentiment est plutôt déplaisant et peu donner l'impression d'être malade et bien des gens essaient de fuir cet état d'être. Le docteur Greenfield croit que bien des comportements autodestructeurs débutent de cette façon. Ces comportements sont généralement le fruit d'une tentative pour mettre fin à l'ennui et surtout aux inconforts qui lui sont associés. Mais ce faisant, la dépendance se développe, créant du même coup un nouveau problème (Greenfield, 2000).

Le conseiller en dépendance chimique Jay Parker (2002) va dans le même sens que le docteur Greenfield et ajoute que certains facteurs peuvent venir augmenter les risques de dépendance. Il nomme, en plus de la dépression, le trouble de personnalité de type schizoïde. Ce trouble favorise l'isolement puisque les individus qui en souffrent ont un comportement qui tend à éviter les relations

sociales et ont peu d'expressions émotionnelles dans leurs rapports avec autrui<sup>23</sup>. Parker résume la situation en disant que les gens qui sont isolés, qui s'ennuient, qui ont peu ou pas de libido (un des critères de la Personnalité Schizoïde, DSM IV : F60.1 [301.20]) ou qui ont peu d'estime de soi sont particulièrement vulnérables à la dépendance. Plusieurs critiques des jeux vidéo en ligne disent que ces jeux sont faits pour développer de la dépendance et pour attirer ceux qui sont vulnérables. Parker répond à cela en disant que c'est là un problème, mais pas la solution. Pour lui, créer un jeu en ligne comportant moins d'éléments pouvant susciter la dépendance pourrait être fait, mais ce serait comme de favoriser la cocaïne en poudre plutôt que la cocaïne sous forme de crack! (Parker, 2002).

Basé sur l'idée du conditionnement opérant (Sue, 1994), il dit que les individus ont des comportements donnés dans le but d'obtenir des récompenses ou des punitions. Par exemple, un individu timide peut chercher à éviter le contact avec des personnes qu'il ne connaît pas dans le but de ne pas se mettre en position où il souffrirait de la gêne. Il obtient donc une forme de récompense par cette conduite d'évitement ce qui vient renforcer son comportement. Ce qui veut dire, qu'il sera de plus en plus enclin à éviter le contact avec les autres afin d'échapper à sa timidité. Ceci est relié à la dépendance en général, à la dépendance à Internet et particulièrement à la dépendance aux jeux en ligne. En effet, ces types de dépendance offrent plusieurs types de récompenses possibles (contact humain non menaçant, pornographie, rencontre sexuelle, divertissement, etc.). Il s'agit de diverses formes de récompenses apportant du confort tant matériel, physiologique que psychologique et ce sont tous d'excellents moyens d'échapper à la réalité. Ainsi, si un individu cherche un moyen de fuir sa réalité et qu'il sait qu'Internet peut lui offrir un billet vers cette destination imaginaire, il est fort probable qu'il se retournera vers elle lorsqu'il sentira le besoin d'échapper à la réalité. Ce type

---

<sup>23</sup> Mini DSM-IV Critères diagnostiques. F60.1 [301.20], page 281.

d'action vient renforcer son comportement qui devient alors pathologique. Le cycle de la dépendance est alors installé (Ferris, 1997).

#### *LA PERCEPTION DU SOUTIEN SOCIAL*

Il est à remarquer que, jusqu'à maintenant, nous avons laissé supposer que la force des liens dans le réseau social de la personne en difficulté va lui permettre d'obtenir de l'aide et servira, le cas échéant, de « social support resources » (Sandler, 1980 : 43) lorsque nécessaire. Or, il est possible que le réseau ne réagisse pas. La force du réseau est seulement un indicateur du potentiel de soutien social disponible. Ainsi, il n'est pas à exclure qu'un individu puisse avoir un très fort réseau social et être dépendant à un jeu vidéo en ligne. Il en va du gros bon sens que de croire que tous les réseaux ne sont pas nécessairement une source de soutien social (Wellman, 1990 : 15). En effet, d'autres facteurs peuvent entrer en ligne de compte tel que le stress. Lin et Ensel (1984) ont montré que plus le stress dans la vie d'une personne augmente et moins celle-ci perçoit le soutien social de son entourage. Cela ayant, pour conséquence, entre autres, une augmentation des syndromes de dépression qui peuvent, dans certains cas, être à l'origine de la dépendance aux jeux vidéo.

Une étude sur la perception du soutien social et la santé mentale effectuée par Turner (1981), montre qu'il y a bel et bien un lien de réciprocité entre les deux. De cette recherche trois points peuvent être mis en lumière concernant le processus de distorsion de la perception du soutien social. En un premier lieu, l'état de détresse psychologique, tel que la dépression, peut conduire à une perception négative et tordue de la réalité concernant la disponibilité du soutien social. En second lieu, l'individu qui montre des signes de détresse psychologique est plus enclin à se faire rejeter par les autres. Ceci est particulièrement vrai si les symptômes sont chroniques et non passagers. En troisième et dernier lieu, le manque d'habiletés sociales de

l'individu ou un trouble psychiatrique sévère peut entraîner un réseau social de moins bonne qualité en terme de relation interpersonnelle (Barrera, 1986 : 434).

La perception du soutien social n'est pas le seul facteur en cause dans la sous utilisation du réseau social. Les gens savent qu'ils ont des personnes dans leur entourage qui les soutiennent. Ils ont des amis proches, des voisins, de la famille, des compagnons de travail, mais il arrive qu'ils se sentent seuls à vivre des problèmes et n'osent pas en parler. Peu d'individus sont en mesure d'avouer qu'ils sont seuls et malheureux (Wellman 1990 : 6 ; Bradburn, 1969).

#### *L'ATTRAIT D'INTERNET POUR LA RECHERCHE DU SOUTIEN SOCIAL*

D'autres études concernant le soutien social montrent que les individus reçoivent toutes sortes de soutien des divers membres de leur communauté. Cependant, lorsque ceux-ci désirent recevoir une aide un peu plus spécialisée, ils doivent se retourner vers différentes sources d'aide, différentes communautés. Cela veut dire que les personnes doivent maintenir des liens avec différentes communautés ou groupes d'individus (amis, collègues, voisins, famille, etc.) afin d'avoir accès à une plus vaste variété de ressources. Pour reprendre l'analogie du commerce de Wellman, nous dirions qu'un individu doit magasiner dans des boutiques spécialisées afin de trouver les ressources dont il a besoin au lieu de simplement se contenter d'aller au magasin général (Wellman et Gulia, 1999 : 336).

Dans le même ordre d'idée, l'individu peut se retourner vers Internet afin de trouver l'aide dont il a besoin. Or, bien qu'il soit possible de trouver toutes sortes de ressources sur le Net, il reste que la majorité du soutien social trouvé était disponible à travers des relations interpersonnelles spécialisées (Wellman et Gulia, 1999 : 336). Cependant, Internet offre l'avantage de faciliter la recherche de ces ressources spécialisées. Il est possible, pour l'individu en besoin, de faire cette recherche dans le



confort de sa demeure, plutôt que dans le monde "réel". Le temps de recherche et de déplacement est alors considérablement réduit. De plus, les ressources trouvées sont davantage hétérogènes, ce qui contribue à la qualité du soutien social trouvé. Inversement, dans le monde "réel", les ressources individuelles dont dispose une personne étant plus limitées, les ressources trouvées ont plus tendance à provenir d'une source homogène d'individus (Wellman et Gulia, 1999 : 336). Le caractère homogène de ce type de ressource a pour conséquence d'offrir un soutien social qui peut parfois être moins efficace.

Toujours selon Wellman et Gulia (1999), Internet offre un autre avantage en matière de recherche de soutien social, celui des groupes de discussion. Ces groupes sont hautement spécialisés et n'existent que dans le but d'offrir un soutien sur un sujet spécifique. La nature même de ce médium permet le soutien social par le fait qu'il est possible et facile pour un individu de poser une question. Une fois cela fait, il est coutume de recevoir rapidement une réponse (Sproull et Faraj, 1995).

Internet offre donc une vaste variété de ressources, tant au niveau social, médical que technologique. Ces ressources sont faciles et rapides d'accès. Bien que la dynamique de la rencontre interpersonnelle y soit absente, Internet offre la possibilité à l'utilisateur d'explorer ses propres pensées et sentiments sans se sentir jugé. Il n'y a plus que des mots écrits sur un écran d'ordinateur insensible et sans jugement. Ainsi, Internet, et en particulier les groupes de discussion en ligne, offrent la possibilité à certaines personnes d'aller chercher de l'aide, chose qu'elles ne seraient pas nécessairement capables de faire dans le monde réel (Cullen, 1995 : 7).

S'il est vrai qu'Internet a le potentiel d'offrir beaucoup d'informations, ses critiques vous rappelleront que rien ne régit le contenu du Net. Vous n'avez donc aucune garantie que l'information que vous recevez est valable et fiable. Ceci est

particulièrement inquiétant en ce qui concerne la médecine et la santé mentale (Foderaro 1995). Wellman et Gulia (1999) répondent à cela en disant que Internet n'y est pour rien si les informations reçues ne sont pas exactes. En fait, les êtres humains se sont toujours donnés des conseils entre eux et cela, sans toujours vérifier la véracité de leurs sources. Donner des conseils fait partie de la nature même de l'être humain. Dans le jeu, c'est la même chose. Les joueurs se donnent des conseils entre eux, ils s'écoutent et rien ne dit que les conseils donnés ne soient bons ou mauvais. Parfois, le seul fait de se savoir écouté peu faire toute la différence.

#### *AIDER SON PROCHAIN EN LIGNE*

Il est dit que la proximité physique des individus influence leur propension à s'entraider. En effet, plus des individus vivent loin les uns des autres et moins les liens les unissant sont forts (Wellman et Gulia, 1999). Cependant, Internet n'ayant pas de frontière, la distance entre les individus devient un concept insignifiant. C'est ainsi que les utilisateurs du Net sont plus enclins à aider leur prochain en ligne, qu'ils ne le seraient dans la vie de tous les jours (Wellman et Gulia, 1999). Mais plus encore, et c'est ce qui nous intéresse le plus ici, c'est que l'action de fournir de l'aide ou de l'information en ligne est un moyen efficace d'exprimer son identité auprès de la communauté. Le sentiment d'appartenance à la communauté, auquel ces utilisateurs appartiennent, augmente donc significativement. Ce faisant, l'individu aidant développe de la fierté et son estime de soi en plus de gagner l'estime des autres et même un certain statut. Un bon exemple de cela provient du monde des pirates informatiques. Ceux-ci savent que s'ils utilisent constamment le même surnom, ils augmentent le risque de se faire attraper par les autorités policières. Malgré tout, ils sont réticents à le changer pour ne pas perdre le statut qui leur est associé (Wellman et Gulia, 1999 : 343).

L'aide sur Internet ne se fait pas dans l'optique de recevoir de l'aide en retour par la personne à qui nous venons de porter assistance. Elle se fait plus en sachant que la personne que je viens d'aider ne pourra peut-être jamais m'aider en retour, mais qu'un autre membre de la communauté le pourra (Rheingold, 1993 : 60). Ce sont tous ces petits gestes d'entraide qui font que les individus développent un sentiment d'appartenance entre eux donnant, du même coup, naissance à une nouvelle communauté virtuelle. Wellman et Gulia (1999), concluent sur le phénomène de l'aide en ligne, en disant que les personnes ayant un fort sentiment d'attachement à un groupe de discussion en ligne seront beaucoup plus enclines à aider un autre participant. Ce qui montre l'importance du rôle de ce sentiment dans l'entraide humaine.

### ***1.6 Le pouvoir des liens faibles***

Comme il a été question plus tôt, il est possible qu'un réseau social fort et articulé n'offre aucun soutien social. Nous allons donc approcher une autre source de soutien social, celle provenant des liens faibles. En effet, le soutien social peut très bien venir d'un groupe uni par des liens qui ne sont pas considérés comme étant forts. Les réseaux sociaux à liens faibles peuvent offrir du support de façon indirecte à la personne en besoin. Granovetter (1982) montre, dans une étude sur la recherche d'emploi, que souvent ceux-ci sont davantage trouvés par l'intermédiaire de connaissances que par les amis proches. Il argumente que là où le soutien social est le plus facile à trouver c'est dans les liens forts. Par contre, lorsque l'on recherche de l'information utile, nous sommes mieux servis par notre réseau de liens faibles. Selon Feld (1982), ce phénomène aurait pour cause que les personnes qui constituent notre réseau à liens faibles sont plus différentes de nous que ceux de notre réseau à liens forts (Granovetter, 1973. 1982). Par conséquent, ces personnes ont accès à de l'information qui provient de différents cercles sociaux qui seraient autrement

inaccessibles. Ainsi, une personne en détresse psychologique pourrait se tourner vers son réseau de connaissances afin de pouvoir bénéficier de ressources extérieures qu'elle n'aurait jamais pensé utiliser autrement. Le type de personne que vous connaissez est plus important pour l'obtention d'information que le nombre de personnes que vous connaissez (Wellman et Gulia (1999 : 342).

Une étude menée par Wellman dans la ville canadienne de Toronto, montre que la plupart des liens sociaux à l'intérieur d'une communauté sont spécialisés et ne sont pas unis par des liens forts. Seuls les groupes d'amis ou ayant des liens de parentés, sont reliés entre-eux par de tels liens. De sorte que la plupart des membres d'une communauté ne se connaissent pas vraiment (Wellman et Gulia, 1999 : 335).

#### *L'INFLUENCE DES AMIS*

C'est en 1955 dans la petite ville américaine de Midwestern que les chercheurs Katz et Lazarsfeld ont étudié un groupe de femmes pour découvrir comment elles s'influencent. Un des points ressortis fut que l'influence la plus grande provenait des personnes qui avaient comme origine la même strate sociale qu'elles et qui faisaient partie de leurs pairs. Autrement dit, les gens qui leur sont semblables ont plus d'influence sur elles. Les auteurs ajoutent qu'une personne qui vit dans la solitude, c'est-à-dire qui n'a pas de réseau social, de pairs sur qui compter, ne peut être influencée directement (Degenne et Forsé, 1999 : 162). Seuls les médias peuvent alors la rejoindre. Ainsi, l'influence des pairs est très importante pour réduire les risques qu'une personne sombre dans la dépendance.

Coleman et al. (1966) avec leur étude sur la diffusion nous indiquèrent un autre aspect à considérer dans un réseau social : l'information. Ils démontrèrent que la transmission de l'information est influencée par la qualité des réseaux personnels.

L'analyse des réseaux est d'une grande importance pour être en mesure d'étudier en détail la structure des communications dans un système. C'est particulièrement important puisque les interactions humaines sont l'essence même de toute forme d'innovation et de diffusion de nouvelles idées d'une personne à une autre (Degenne et Forsé, 1999 : 165). Ainsi, l'analyse des réseaux permet de cerner qui reçoit l'information et qui ne la reçoit pas, qui reçoit du soutien social et qui n'en reçoit pas. Elle permet de distinguer ceux qui sont isolés et de déterminer les conséquences que cet isolement a sur ces individus pour ensuite pouvoir travailler à trouver une solution à ce problème.

#### *LE CYBERESPACE ET LA RUPTURE AVEC LE MONDE RÉEL*

Comme il vient de l'être montré, il est bien certain que le Net, dans sa généralité, peut amener certaines personnes à devenir des « cyberaddicts » (Reingold, 1993). Ce sont des personnes qui ont vu leur implication dans le monde virtuel prendre le dessus sur leur implication dans le monde réel. Cette dépendance a même donné naissance, comme mentionné plus tôt, aux « cyberwidows » (veuves du cyberspace) (Reingold, 1993). Par contre, certains auteurs ne sont pas si rapides à accuser Internet. Ainsi, pour Wellman et Gulia (1999 : 348), il est faux d'assumer que plus un individu passe du temps en ligne et moins il en passe dans le monde réel. Ils ajoutent que le lien social en ligne peut être aussi fort que le lien social en face-à-face. Ils discréditent donc ceux qui disent le contraire en affirmant que ceux-ci ne réalisent pas l'importance de telles relations. Ils continuent leur argumentation en mettant en évidence la faiblesse de nombreuses communautés qui existent en mode réel où les individus ne se connaissent pas vraiment, même s'ils se côtoient régulièrement en personne. De plus, Wellman et Gulia nous rappellent qu'il y a seulement cinquante ans de cela, le téléphone était vu comme une menace réelle au lien social. Certaines personnes craignaient que les rencontres en face-à-face ne perdent leur raison d'être. alors qu'aujourd'hui on voit bien que ce ne fut pas le cas.

"It is the relationship that is the important thing, and not the communication medium<sup>24</sup>".

Internet abrite également beaucoup de liens faibles entre les individus. Plusieurs recherches le démontrent clairement. Celles-ci servent souvent à argumenter que le Net n'offre donc pas un soutien adéquat (Wellman et Gulia, 1999 : 350). Or, comme il a été démontré plus tôt, les liens faibles sont d'une importance capitale dans le processus du soutien social en offrant une grande variété de solution grâce au caractère hétérogène de ces liens et au caractère spécialisé de l'information véhiculée. D'autant plus que la vaste majorité des liens interpersonnels informels sont des liens faibles et ce, tant dans le monde virtuel que dans le monde réel (Wellman et Gulia, 1999 : 350 ; Granovetter, 1982, 1985).

Cette recherche va dans le même sens de Wellman et Gulia. Nous croyons également que le lien social en ligne peut être très fort et agir comme un complément valable à la vie réelle. Nous penchons dans le même sens puisque nous croyons que le jeu en ligne peut être un complément à la vie réelle et non un substitue. Ceux-ci ne provoquent pas nécessairement la dépendance bien que cela demeure possible.

#### *DÉPRESSION, SOLITUDE ET DÉPENDANCE*

Il est connu depuis longtemps que la solitude et la dépression vont de pair (Durkheim, 1897). Jenny de Jong-Gierveld (1987) a observé que les personnes qui sont célibataires ou sans attache amoureuse, sont plus susceptibles de vivre dans la solitude et par conséquent de développer de la dépression (Myers, 1997 : 94).

---

<sup>24</sup> Barry Wellman et Milena Gulia, *Net-Surfers don't Ride Alone*, page 349.



Il est ici important de définir ce qu'est la solitude et le fait de se sentir seul car nous pouvons être seuls, même au milieu d'un groupe. C'est le sentiment de solitude qui est donc le plus important pour nous. Se sentir seul, c'est se sentir exclu, sentir que nous ne sommes pas le bienvenu. C'est se sentir mal aimé par les autres et surtout par ses proches. La personne qui se sent seule est incapable de se confier. Elle se sent détachée de son entourage (Beck et Young, 1978; Davis et Franzoi, 1986).

Les hommes et les femmes ne ressentent pas la solitude de la même façon. Les hommes se sentent seuls lorsqu'ils sont privés d'interactions de groupe alors que les femmes se sentent seules lorsqu'elles sont privées de relations individuelles (Berg et McQuinn, 1988; Stokes et Levin, 1986).

Heidegger (1927, traduction 1964 : 152) dira, à propos de la solitude, que nous sommes des *êtres-avec-autrui*, c'est-à-dire que nous ne sommes jamais seuls, car nous existons avec les autres. *L'être-seul* étant un mode déficient de *l'être-avec-autrui*. Nous coexistons donc avec nos semblables par le seul fait qu'ils existent. Et c'est ce fait qui rend la solitude si difficile. Nous pouvons décider de nous isoler des autres, d'ignorer leur présence, mais ils demeurent là. Ils coexistent toujours avec nous. Nous sommes alors seulement sur le mode de l'indifférence étrangère. Finalement, Heidegger nous rappelle qu'il est possible de se sentir seul à l'intérieur d'une foule. Les personnes nous entourant demeurent des humains et ne deviennent donc pas des subsistants (des objets). L'individu est alors seul parmi les autres. Par conséquent, nous ne sommes jamais véritablement seuls. Mais même si philosophiquement parlant nous sommes toujours des *êtres-au-monde* donc avec autrui, il reste que beaucoup de gens souffrent de cette solitude et ils sont souvent prêts à bien des sacrifices pour la voir se terminer.

## *DIMENSION AFFECTIVE*

Le bon fonctionnement d'un groupe dépend de beaucoup de facteurs. L'aspect affectif est très important. Ainsi, pour pouvoir parler de cohésion, nous devons commencer par parler de la zone affective. Elle ne représente pas seulement qui aime qui, mais aussi, qui peut et veut travailler avec qui. Par travailler, on parle de s'efforcer à accomplir une tâche. Dans le cas d'un jeu vidéo, cela peut être d'accomplir une mission ou un objectif quelconque. On doit également considérer tous les sentiments vécus au niveau individuel tels que la joie, la colère, les frustrations et ainsi de suite, mais il s'agit aussi des émotions vécues par l'ensemble du groupe. L'être humain est bien plus qu'un animal politique, c'est aussi un être sensible.

Comme on vient de le voir, Internet offre un très puissant attrait pour les personnes qui sont en difficultés et à la recherche d'un soutien social. Facile d'accès et rapide, il offre l'anonymat dont bien des individus ont besoin afin de se sentir suffisamment en confiance pour demander de l'aide. Il offre des conseils, de la compagnie, du soutien, de l'information et surtout, un moyen incomparable de fuite. Fuir la dureté du quotidien, fuir ses difficultés. Bref, il offre tout ce dont une personne qui a un faible réseau social et qui est seule à besoin pour survivre mentalement à son isolement. Les jeux vidéo en ligne (MMORPG) excellent en ce domaine et c'est pourquoi, ils sont de plus en plus populaires et ce, auprès des personnes de tous âges et de toutes nationalités.

### ***1.7 L'utilisation des jeux vidéo et la recherche de gratification***

L'utilisation des nouvelles technologies de communications a un impact irrévocable sur nos vies et pour certains, elles peuvent être la source de nouveaux maux. Alors que les médias nous ont montré des cas où des utilisateurs de jeux vidéo

en ligne se seraient suicidés (Marketplace, 2002), il est logique de penser qu'il ne s'agit peut-être pas d'un cas isolé. C'est ce que nous voulons découvrir en regardant l'impact du réseau social des joueurs.

Notre revue de la documentation sur le soutien social et la dépendance aux jeux en ligne nous montre que d'autres travaux ont été faits sur un sujet rapproché, soit la recherche de gratification.

### *LA GRATIFICATION*

L'être humain cherche à s'autoréguler (Lerner, 1987). Pour ce faire, il a plusieurs stratégies qu'il peut mettre à sa disposition, dont le divertissement. Ainsi, lorsqu'il s'ennuie, il veut mettre fin à cet état d'inconfort. Pour y arriver, il peut choisir d'utiliser un média tel que les jeux vidéo (Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, in press).

Les résultats d'une recherche sur la gestion de l'humeur, faites par Zillmann et Bryant (1985), suggèrent que les individus ont tendances à utiliser les médias pour les aider à ajuster les fluctuations de leurs humeurs. Ainsi, si un individu s'ennuie, il cherchera un média qui lui procurera de l'excitation et inversement s'il cherche à se détendre. Dans la même ligne d'idées, la théorie du « media flow » par Sherry (2004), avance que l'exposition aux médias offre une expérience satisfaisante. Celle-ci procure un état de liberté fluide à son utilisateur qui est hautement engageante et satisfaisante (Csikszentmihalyi, 1997). Dans le cas du jeu *Ultima Online*, l'autorégulation provient davantage des interactions qui existent entre les joueurs que du simple fait de tuer des monstres seuls dans son coin. De ce fait, nous croyons que l'interaction est un phénomène majeur dans la gestion des fluctuations de l'humeur des utilisateurs, du moins, dans ce type de jeu.

Ces théories de recherche d'équilibre démontrent que les médias ont des effets complexes sur leurs utilisateurs et que leur utilisation doit absolument tenir compte de la raison pour laquelle l'individu fait appel à eux (Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, in press).

De plus, une recherche faite en 1985 par Wigand et al. portant sur l'utilisation des jeux d'arcade, montre que la raison principale pour utiliser ce genre de jeu vidéo était la recherche d'excitation, de satisfaction et pour diminuer les tensions.

Beaucoup de facteurs sont énumérés pour expliquer la dépendance aux jeux vidéo tels que la « recherche d'excitation », de la « gratification sociale », « tester ses habilités », « oublier la réalité » et « la réduction du stress ». Vorderer, Hartmann et Klimmt (2003) ajoutent pour leur part que la gratification qui prime dans les cas de dépendance aux jeux vidéo est la recherche de compétition. Or, il nous semble que dans certains jeux vidéo, l'aspect compétition est très faible. Dans *Ultima Online*, par exemple, il y a peu de PvP (joueur contre joueur) et la recherche de possessions peut être facilement comblé par diverses méthodes dans le jeu ou par des interactions avec d'autres joueurs. Il nous semble que ce genre d'interactions apporte de la camaraderie, sans compétition. Pourrions-nous croire alors que ce type de jeu ne favorise pas la dépendance?

Dans la conclusion de leur recherche sur l'utilisation des jeux vidéo et la recherche de gratification, Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, (in press : 24) conclurent que bien que les joueurs cherchent à travers les jeux vidéo, un équilibre au niveau de leurs émotions, la motivation prédominante est de nature purement sociale. Ainsi, « battre » le jeu n'est pas aussi important que de conter à tous ses amis, la nature de ses exploits virtuels.

Les résultats de l'étude de Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan montrent que la recherche de gratification et de divertissement était, quant à eux, les indicateurs les plus forts concernant la durée de temps passé à jouer. (Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, in press : 25). Et qui plus est, ils ajoutent que les utilisateurs fréquents de jeux vidéo étaient hautement sociables et ils décrivaient leur expérience, dans le groupe de discussion, comme étant très similaire à jouer au basket-ball entre amis dans un parc. Le rituel est le même, seule la location diffère. Ces résultats semblent donc contredire la pensée habituelle qui dit que le joueur est un individu isolé. (Sherry, Lucas, Greenberg et Lachlan, in press : 25).

Ainsi, la gratification est un élément important comme source de motivation, mais l'élément clé demeure l'interaction sociale. C'est elle qui semble être le ciment qui maintien les joueurs unis ensemble et donc, contribue à augmenter le temps passé à jouer, sans pour autant mener à la dépendance.

### ***1.8 Conclusion de l'analyse théorique***

Le monde virtuel des jeux vidéo en ligne est un lieu de rencontres où les joueurs peuvent échanger et aussi faire de nouvelles connaissances. Mais il y a aussi le risque que certains joueurs y voient un sanctuaire où se réfugier du monde réel. Le risque de développer une habitude d'utilisation compulsive d'un jeu vidéo en ligne est bien présent. La solitude touche beaucoup de personnes et faire des rencontres dans le monde réel n'est pas une chose facile. Les rencontres virtuelles peuvent alors devenir une source de satisfaction suffisante, n'obligeant plus le joueur à faire des efforts pour rencontrer des personnes dans le monde réel. Cependant, le monde virtuel peut aussi être une source de soutien social...

Nous chercherons donc à voir l'impact réel des jeux en ligne sur les joueurs et leur réseau social. Pour se faire, nous avons été sur le terrain, observer et rencontrer des joueurs pour savoir comment ils vivent leur expérience.



## ***DEUXIÈME PARTIE : TRAVAIL TERRAIN***

Cette partie sera entièrement consacrée au rapport d'une recherche terrain qui a eu lieu entre le 15 août 2003 et le 15 novembre 2005 au sein de la communauté du jeu *Ultima Online*.

Afin de choisir notre terrain, nous avons fait la revue sommaire de deux des jeux les plus populaires en ligne en 2003, soit *EverQuest* (EQ) et *Ultima Online* (UO). Ces deux jeux utilisent la même atmosphère, soit celle d'un moyen-âge romanesque, empli de magie et de trésors à découvrir. Cependant, ces deux jeux ne fonctionnent pas de la même façon. Nous devons choisir celui qui nous convient le mieux, selon les objectifs que nous recherchions. *Ultima Online* a l'avantage d'être le MMORPG le plus vieux qui soit, ce qui influence certainement le type de joueurs qui s'y trouvent. Avec ses images désuètes se rapprochant davantage des vieilles consoles de jeu du début des années '90, *Ultima Online* n'est pas nécessairement attrayant pour les jeunes joueurs qui recherchent du 3D et des animations à couper le souffle. Cela nous convient parfaitement puisque notre population cible doit être âgée de plus de 18 ans, donc une population plus encline à ne pas se laisser arrêter par ce genre de détail. Cette décision vient du fait, que nous jugeons moins pertinent l'influence du réseau social chez les jeunes du point de vue de l'impact du jeu sur leur vie, sans pour autant vouloir dénigrer l'effet que celui-ci peut avoir sur eux. Aussi, selon une étude faite par Nicholas Yee (2002), 53.2% des joueurs de *Ultima Online* se considèrent dépendant au jeu (voir Graphique 1.0). L'étude ne définit toutefois pas ce qu'elle entend par « dépendance ». Notre recherche tentera donc de démystifier le spectre de la dépendance afin de voir si effectivement, il y a raison de s'inquiéter.

Graphique 2 : – Dépendance à certains jeux vidéo en ligne

<b>I would consider myself addicted to the game.</b>			
	<b>% Yes</b>	<b>% No</b>	<b>Total N</b>
<b>EverQuest</b>	<b>45.2%</b>	<b>54.9%</b>	<b>1989</b>
<b>Dark Age of Camelot</b>	<b>36.5%</b>	<b>63.5%</b>	<b>572</b>
<b>Ultima Online</b>	<b>53.2%</b>	<b>46.8%</b>	<b>603</b>
<b>Acheron's Call</b>	<b>40.4%</b>	<b>59.6%</b>	<b>136</b>
<b>Anarchy Online</b>	<b>38.0%</b>	<b>62.0%</b>	<b>108</b>

Notre terrain de recherche étant un jeu vidéo en ligne peuplé d'individus provenant de partout à travers le monde, il fallait déterminer une langue de communication afin de récolter nos données. Notre population cible comprend minimalement l'anglais et probablement le parle. Il y a que trop peu de personnes parlant français, alors il aurait été inutile d'essayer de les trouver. Par conséquent, nos outils de recherche ont été écrits dans la langue de Shakespeare.

Il est important de bien définir ce qu'est un joueur. En effet, il existe plusieurs types de joueurs. Généralement, lorsque l'on fait mention d'un joueur adulte, on croit qu'il s'agit d'un joueur de loterie ou d'un joueur faisant partie d'une équipe de sport. Or, ici le joueur est un individu, mâle ou femelle, qui s'adonne au divertissement par l'intermédiaire de un ou plusieurs jeux vidéo. Par jeu vidéo, nous dirons qu'il peut être défini comme l'ensemble des pratiques ludiques de nature informatique et comportant une dimension interactive (Roustan. 2003 : 14). Pour notre recherche, nous serons plus précis encore et spécifierons que le jeu vidéo doit être en ligne.

c'est-à-dire sur Internet. De plus, pour être considéré comme un joueur, l'individu doit s'adonner régulièrement à ce passe-temps. Par régulièrement, nous voulons dire qu'il doit jouer à toutes les semaines et ce, pendant plus d'une heure.

Avec la popularité sans cesse grandissante des jeux en ligne, vient le danger de la dépendance. Danger que les médias ont dénoncé comme un fléau grandissant et hors de contrôle. Cette recherche vise à explorer ce danger, mis en lien avec la force ou la faiblesse du réseau social du joueur afin de voir s'il est réel ou pure exagération de cas isolés.

Cette recherche a été réalisée en utilisant quatre méthodes différentes de collectes de données. La première est l'observation participante que nous avons faite en nous introduisant dans le jeu *Ultima Online* en tant que joueur et membre actif de la communauté. Par la suite, nous avons construit et publié en ligne un questionnaire où les gens répondaient de façon anonyme à nos questions. Nous avons ensuite fait passer dix entrevues à des joueurs de notre guild. Ces entrevues ont été faites à l'aide d'un logiciel de communication vocale et ont été enregistrées sur cassette audio. Finalement, nous avons utilisé les témoignages et contributions des joueurs sur le forum<sup>25</sup> de discussion *Stratics*, soit le forum officiel du jeu.

Le respect des répondants et de leur anonymat nous impose l'obligation morale de procéder avec la plus grande discipline possible. Par conséquent, l'éthique de cette recherche a été des plus rigoureuses. Les données recueillies seront traitées avec la plus grande confidentialité; le nom du répondant ne sera en aucun cas demandé et/ou utilisé dans la recherche. Seules les informations transmises volontairement par le répondant seront compilées et utilisées.

---

<sup>25</sup> Stratics. UO U.Hall, <http://boards.stratics.com/php-bin/uo/postlist.php?Cat=&Board=uouhall>

En ce qui concerne la collecte de donnée sur le forum *Stratics*, l'anonymat des usagers est déjà préservé par les noms d'utilisateurs des usagers. Tant qu'au contenu, celui-ci est du domaine public puisque n'importe qui peu accéder à l'information en se rendant sur le site du forum.

## **2.1 L'observation participante**

### **2.1.1 LA MÉTHODOLOGIE**

La méthode de l'observation participante fut popularisée par Bronislaw Malinowski. La méthodologie de l'observation participante est plutôt simple. Il s'agit de se rendre sur les lieux que l'on veut étudier et de s'intégrer à la population présente. À partir de ce moment, le chercheur prend en note les observations qu'il voit et ce qu'il vit. C'est d'ailleurs pourquoi un journal de bord est si important afin de noter ces observations. Comme il en sera question un peu plus loin, les séances d'observations sont accompagnées d'entrevues individuelles ou de groupes, dépendamment de la situation étudiée. Joint en annexe, vous trouverez le journal de bord que nous avons fait suite à notre expérience du jeu *Ultima Online* et de sa communauté.

La technique de l'observation participante est surtout employée en sociologie et en anthropologie lorsqu'il y a une absence de données et d'analyses empiriques, ce qui est le cas pour notre sujet d'étude, comme nous l'avons vu dans le cadre d'analyse. Autrement dit, cette technique est utilisée lors de situations sociales où il y a eu peu ou pas de recherche effectuée sur ce sujet. Ce mode d'observation, qui est dit direct, car le chercheur se trouve sur les lieux, vise la compilation des données qualitatives la plus complète possible. Puisque l'observation participante s'utilise dans les situations où peu de données existent, elle contribue davantage à découvrir de nouvelles idées qu'à la vérification de théories établies (Mayer et al. 2000 : 152).

Comment se vit l'observation participante sur le terrain? Dans un milieu homogène, le chercheur devient acteur. Il s'incorpore à la population sans dire qu'il conduit une recherche. Par exemple, pour étudier une population dans une entreprise de chaussures, le chercheur se fera engager comme ouvrier. Seul le patron sait qu'il n'est pas un véritable employé... et encore (Mayer et al. 2000 : 152). Il fabrique des chaussures comme les autres et c'est ainsi qu'il peut être témoin de choses qui ne seraient pas observables autrement. Un autre avantage à ne pas s'afficher comme chercheur concerne le risque de modifier le jeu des acteurs qui se sentiraient observés d'autant plus que l'observation participante s'exerce dans des groupes relativement restreints. Ainsi, le chercheur entre sur les lieux sans s'afficher comme faisant une recherche. Il tente plutôt de se mêler à la population qu'il désire étudier (Mayer et al. 2000 : 152-153).

L'observation participante est une méthode qui demande certaines qualités communicationnelles de la part du chercheur. La personnalité de celui-ci influencera beaucoup ses chances de succès. Le chercheur doit rencontrer des gens, les mettre à l'aise, leur poser des questions, retenir les informations pertinentes, les synthétiser et il doit savoir distinguer les faits de l'interprétation tout en demeurant le plus objectif possible (Lessard-Herbert, Goyette et Boutin, 1990 : 151).

Cette méthode de recherche a la caractéristique de s'échelonner sur une longue période de temps. Par exemple, Malinowski avait passé deux années dans un village lors de sa célèbre étude sur les Trobriandais (Panoff, 1972 : 15). Cela a pour avantage de s'appliquer merveilleusement bien à l'étude d'une communauté dans une ville, dans un village ou dans un groupe quelconque puisqu'il nous est alors possible de voir les progressions ou régressions de la population étudiée à travers le temps et ainsi, mieux la comprendre (Mayer et al. 2000 : 153). En anthropologie, il est

généralement suggéré de passer au moins trois mois sur les lieux de la recherche afin de la rendre valide. Dans le cas de notre recherche, l'observation participante s'est étalée sur deux années et demie à raison d'environ 50 heures par mois. Il nous semblait nécessaire d'y passer autant de temps puisque le milieu n'était pas connu et qu'il diffère grandement d'un environnement dit réel. Les interactions, le langage et la culture y sont différents. Il était donc essentiel de s'imprégner de ces différences afin de pouvoir mieux comprendre cette nouvelle réalité.

La technique de l'observation participante comporte certains avantages, tels que d'offrir une perception immédiate et personnelle de la réalité étudiée. Étant lui-même sur les lieux, le chercheur vit les événements de la même façon que le reste de la population. Il ne se les fait pas raconter par un autre individu. Il s'en suit une compréhension plus profonde de la réalité sociale. Une vision globale du milieu observé ou de l'événement est alors possible (Angers, 1992 : 136).

### *2.1.2 LIMITES ET DIFFICULTÉS*

La première limite de l'observation participante est qu'il est très difficile de comparer ensemble les résultats de deux recherches faites à l'aide de cette technique. Le facteur humain et souvent le caractère unique de la population et du milieu rendent difficile toute comparaison et donc validation des données recueillies (Mayer et al. 2000 : 153).

Une autre limite vient du fait que l'observation participante porte habituellement sur des groupes restreints, de sorte que les résultats ne sont pas nécessairement généralisables au reste de la population ou à d'autres milieux (Mayer et al. 2000 : 153).

Une troisième limite, qui est plutôt insidieuse provient de l'implication même du chercheur dans le milieu. Il est précisé qu'il est possible que l'implication du chercheur soit « trop grande » ou encore, que l'adaptation du chercheur au milieu soit un peu « trop réussie ». Cela aura pour conséquence qu'il risque de s'habituer au milieu, à la façon de vivre et de penser de ses hôtes et à ne plus voir certains éléments, devenus maintenant trop évident pour les prendre en note. De plus, son implication affecte son objectivité en tant que chercheur (Angers, 1992 : 139). Ce danger est particulièrement présent dans notre recherche étant donné qu'il s'agit, somme tout, d'un jeu. La familiarité et la fraternité peuvent facilement prendre le dessus, obscurcissant la vision du chercheur.

Terminons ce point en rappelant que l'observation participante est une méthode qui place sur les épaules du chercheur, de lourdes responsabilités. Il doit s'intégrer au milieu tout en prenant bien garde de ne pas s'y confondre. Il doit toujours être à l'affût de nouvelles questions et d'idées à vérifier afin de faire progresser ses observations.

Le grand avantage de l'observation participante provient sans aucun doute de sa capacité à permettre de confronter discours et pratiques et ainsi d'aller au fond des choses. De plus, ce n'est pas une méthode de recherche qui est très coûteuse. Il n'y a généralement pas beaucoup de questionnaires à analyser tout en permettant l'étude de vaste variété de problèmes sociaux. Dans le fond, il faut juste que le chercheur ait du temps à investir pour sa recherche, ce qui, toutefois, est une forme de dépense.

### 2.1.3 LE SON DE LA VOIX

En matière de communication, il est important de faire mention que le jeu *Ultima Online* ne comporte pas un système intégré de communication entre joueurs. Autrement dit, il n'est pas possible de parler à un autre joueur qui n'est pas à



proximité de son propre avatar. La seule alternative possible est de se joindre à un groupe pour parler (chat party), mais là encore il faut être à proximité pour pouvoir intégrer le groupe et il est limité à dix joueurs. Ainsi, pour combler cette lacune, les joueurs doivent utiliser un programme indépendant pour pouvoir communiquer entre eux. Le plus utilisé est *ICQ*<sup>26</sup>. Le groupe étudié ne fait pas exception, sauf qu'ils ont également intégré un programme de communication vocale appelé *Ventrilo*<sup>27</sup>.

Ce système vocal apporte des éléments nouveaux à la dimension virtuelle et surtout, au sentiment d'isolement. Le fait de découvrir et de connaître le son de la voix des personnes fréquentées en ligne semble renforcer le lien avec les autres joueurs qui ne sont plus seulement des pixels sur un écran. Il permet de « sortir » de la seule « virtualité ». L'aspect humain se fait alors sentir. Il y a un contact presque personnel entre les usagers d'un tel système. De plus, le joueur peut maintenant parler en direct avec tous ceux qui sont connectés au système et ce, sans délais et peu importe où ils se trouvent dans le jeu. Ainsi, un joueur qui préfère chasser les monstres seuls, peu garder le contact avec ses amis et même, pouvoir appeler du renfort sans perdre un instant. Il n'a plus à écrire un message sur ICQ et à attendre une réponse. Le tout est en direct et donc plus rapide et précis. Le système de communication vocale *Ventrilo* modifie la façon dont les gens interagissent en ligne. Le système vocal permet aussi de créer des liens particuliers et offre un soutien social aux joueurs entre eux. Il y a même un certain sentiment de familiarité qui s'installe entre les joueurs.

## **2.2 Résultats de notre observation : Nos impressions**

Notre séjour, qui a durée, rappelons-le, plus de deux années, nous a permis de voir, vivre et découvrir un univers virtuel et des gens qui nous étaient jusqu'alors inconnus. Notre expérience des jeux en ligne se limitait qu'aux MUDs. *Ultima*

---

<sup>26</sup> <http://web.icq.com/>

*Online* était donc très différent de ce que nous connaissions. On trouvera à l'annexe 1 le résumé de notre grille d'observation participante.

Nous avons joint ce jeu afin d'accomplir une mission. Nous voulions voir l'impact du soutien social sur le phénomène de la dépendance des joueurs. Lorsque nous prenons le temps de repenser à notre vécu expérientiel, nous remarquons que les signes de dépendance des joueurs composants le groupe observé n'étaient pas vraiment présents. Certain joueurs jouaient plus que d'autres, mais c'est normal. Ces joueurs étaient soit sans emploi ou à la retraite. Aucun n'avait manifesté des signes de détresse par rapport à leur utilisation du jeu. Nous n'avons donc pas eu l'impression que les joueurs observés avaient un problème. Qui plus est, tous les joueurs observés avaient un réseau social satisfaisant (selon leur propre dire).

### 2.2.1 *IMPACT SUR NOTRE VIE*

Le jeu a eu un impact sur notre vie. Cela ne pouvait pas faire autrement. Nous devions y passer plusieurs heures par semaine, entre dix et quinze en moyenne, et nous avons dû nous adapter à cette réalité virtuelle. Nous avons dû nous adapter à utiliser le logiciel *Ventrilo*, donc pratiquer à parler anglais sur une base régulière. Nous avons dû apprendre à interagir en ligne, savoir ce qui est bien ou non de faire. Nous avons dû nous faire des amis... bien que cela soit plus facile en ligne que dans la vraie vie, il reste que ce sont de véritables individus avec des désirs et des attentes qui sont tout aussi réels.

Le jeu de rôle nous a également demandé beaucoup. Il faut agir de façon convaincante et être à l'écoute des autres personnes. En fait un jeu de rôle c'est comme une ligue d'improvisation. Il faut interagir au bon moment tout en restant dans le contexte. Être drôle ou sérieux lorsque approprié tout en restant dans les

---

<sup>27</sup> <http://www.ventrilo.com/>

limites de notre rôle. Le jeu de rôle c'est aussi de longues rencontres de préparations, de discussions et de négociations. Il y a du politique dans tout ça. Autrement dit, ça occupe beaucoup de temps et il faut planifier son horaire en fonction de tout ça.

Le jeu c'est également du plaisir. C'est la raison numéro un du pourquoi on est là. La communauté est, tant qu'à elle, la raison pourquoi on y reste. Le jeu était pour nous un moyen de relaxer et se détendre, bien que quelquefois ce ne soit pas tellement relaxant... Il y a aussi toutes ces fois où nous avions prévu nous déconnecter de bonne heure pour aller nous coucher et que finalement, nous avons décidé de suivre le groupe pour une dernière expédition... Oui, il est arrivé d'avoir passé plus de temps en ligne qu'escompté. Mais c'est normal. Les jeux vidéo, qu'ils soient en ligne ou non, ont cette capacité de nous faire perdre la notion du temps.

Croyons-nous avoir été dépendant ou avoir développé un comportement compulsif face au jeu? Nous croyons que non, puisque nous n'avons pas joué à tous les jours et que les moments passés à ne pas jouer, n'étaient pas difficiles à surmonter. Nous n'avons ressenti aucun symptôme « d'être en manque ». De plus, notre utilisation du jeu était plutôt modérée considérant l'ampleur de nos temps libres. De plus, personne de notre entourage ne s'est plaint de notre utilisation de l'ordinateur.

Il y a également le forum de discussion de *Stratics*. Nous devons avouer que nous avons passé beaucoup de temps sur ce forum, soit à lire ou à écrire des commentaires sur le jeu et son développement. Il est difficile de dire combien d'heure par semaine. mais disons que ça devait tourner autour de dix et des fois plus encore. En deux années, nous avons écrit plus de 680 commentaires sur le forum!

Est-ce que les gens qui nous entourent savaient que nous jouions à un jeu en ligne? Bien évidemment que oui. Notre entourage savait et comprenait. Mais pour nous il n'y avait pas de raison de s'en cacher. C'était l'objet de notre recherche. Ceci dit, nous ne croyons pas que jouer à un jeu en ligne soit quelque chose de honteux. Nos données montrent clairement que les joueurs sont des personnes dans la trentaines et il y a de plus en plus de femmes qui y jouent (*voire la section résultat de recherche*). C'est donc un phénomène de société actuel, normal et de plus en plus accepté.

### **2.3 L'entretien semi-dirigé**

L'entretien semi-dirigé ou semi-structuré selon l'appellation utilisée, est l'outil de choix lorsque l'on cherche des données de type qualitatif. C'est d'ailleurs le mode d'entretien le plus utilisé pour récolter ce type de donnée (Mayer et al. 2000 : 119). L'entretien semi-dirigé peut prendre deux formes. La première est *l'entrevue centrée*. Elle offre un degré de liberté important, mais est limitée par le fait que les questions sont déterminées à l'avance. Ce type d'entretien est généralement utilisé pour l'étude de la réaction des individus face à un phénomène donné dont on a précisé les différents aspects.

La deuxième forme d'entretien semi-dirigé, et c'est celui-ci que nous allons utiliser, est *l'entrevue à questions ouvertes*. Ce type d'entrevue s'accompagne d'un guide d'entretien qui comporte une série de questions ouvertes. Ces questions pré-déterminées et qui doivent être formulées de façons explicites, offrent un degré de liberté limité au répondant. L'interviewer sera ici semi-directif puisqu'il veillera à ce que le répondant s'exprime librement, mais à l'intérieur des limites fixées par le guide d'entretien. Ce type d'entrevue est tout indiqué pour notre recherche puisqu'il permet de cerner les perceptions qu'a le répondant d'un phénomène ainsi que les

comportements et les attitudes que le sujet adopte dans une situation donnée. (Mayer et al. 2000 : 154).

### 2.3.1 MÉTHODOLOGIE

Nos entretiens seront faits en ligne à l'aide du logiciel de communication vocale *Ventrilo*<sup>28</sup>. Ils comporteront majoritairement des questions de type qualitatives c'est-à-dire de type "ouvertes", et quelques questions d'ordre quantitatif. Il est prévu de faire environs dix (10) entretiens. Il est important de mentionner que plusieurs questions porteront sur les réseaux sociaux que les joueurs possèdent dans la vraie vie. En ce qui concerne le degré de dépendance, il sera évalué par une série de questions inspirées par divers questionnaires pourtant sur le sujet, tel que celui de Jay Parker (1999).

Dans le cas de cette recherche, notre population n'est pas tangible. Il n'est pas possible de l'étudier aussi facilement qu'un groupe se trouvant dans un milieu réel où l'usage d'un magnétophone, d'un appareil photographique ou d'une caméra vidéo ne cause généralement pas de problème technique. Les entretiens étant faits en temps réel et en ligne, il sera plus facile, pour le chercheur, d'accéder aux données que si un questionnaire était simplement envoyé par la poste régulière, ce qui demanderait une plus grande implication de la part du répondant afin d'y répondre et de nous le retourner.

Il est important de mentionner que pour compléter l'observation participante, des entretiens doivent être faits. Ils permettront à l'observateur participant de confronter ce qu'il a vu et vécu avec les sujets observés tout en incorporant le non-verbal qui peut être très précieux. Ils permettent également de confronter sa

---

<sup>28</sup> <http://www.ventrilo.com/>

perception aux significations que le chercheur a attribuées aux faits et aux personnes observées (Boutin, 1997 : 39).

Il a été convenu de faire dix petites entrevues en ligne avec des volontaires. Ceux-ci ont été sélectionnés à l'intérieur du groupe observé.

Les entrevues ont eu lieu en lignes à l'aide de *Ventrilo* et ont été enregistrées sur cassette audio pour fin d'analyse. C'est entrevues ont pour but de valider les informations récoltés lors du questionnaire ainsi que celles amassées sur le forum de discussion. Nous avons créé cette grille en la divisant en deux sections. La première, comportant des questions d'ordre général sur le joueur et ses habitudes de jeux et la seconde portant sur l'impact du jeu sur leur vie ainsi que sur leur entourage. Par ces questions, nous voulions voir, de façon sommaire, l'importance du réseau social des joueurs. Le questionnaire est fait en anglais étant donné que la population visée était anglophone. Voici donc le questionnaire que nous avons créé.

✓	SECTION 1 : HISTORICAL ASPECTS
	<p>1. When did you started playing online video game? What (or who) prompted you to start playing?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Since you started, have your habit of playing changed (time spent on games, types of games played, etc.)?</li> </ul>
	<p>2. In average, how much time do you spend playing online video games?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Do you play every day?</li> <li>- Do you have specific moment during the day that are reserved for playing?</li> </ul>
	<p>3. Name the tree (3) activities that would take the most of your free time in an average day. (work or school. time spend with friends or family, other recreational activities – <b>TV</b> for example. etc.).</p> <p>(work or school, time spend with friends or family, other recreational activities – <b>TV</b> for example. etc.).</p>

✓	<b>SECTION 2 : THE PEOPLE CLOSE TO YOU (IN REAL LIFE)</b>					
	4. Do you have people that are close to you? - For each of them, could you tell me how long you've known that person? - Is this person a friend, a co-worker or someone in your family? - Is this person a man or a woman? - How often do you see/talk to that person?					
	5. Aside from the people close to you, do you have - People with whom you can confide in or tell good or bad news? (Ex : My mother died!)					
	- Do you have people to whom you can ask small services?					
	- People with whom you share activities?					
✓		Weak (1)	(2)	(3)	(4)	Strong (5)
	5. On a scale from 1 to 5 (1 being the weakest and 5 the strongest), how do you grade the importance of online video games in your life?					
	6. In the game, what kind of activity do you prefer doing?					
	7. Do you feel that the people around you are irritated by your use of online video game? - Does that person play too? - What that person think of online video game?					
	8. How do you compare online video game as a way to spend time to other leisure activities in real life?					

La recherche d'un échantillon s'est faite tout au long du processus d'intégration du groupe de joueurs. Comme mentionné plus tôt, nous avons joint un groupe dans le but d'observer les comportements des joueurs. mais aussi afin de mieux comprendre la dynamique et les réalités du jeu. Ces observations et les



contacts sur le terrain, faits auprès de joueurs, nous ont permis de faire les pré-tests pour le questionnaire. Ils ont été fait grâce au bon vouloir de certains usagers et ce, sur une base volontaire. Certains répondants ont également été trouvés par effet *boule de neige*.

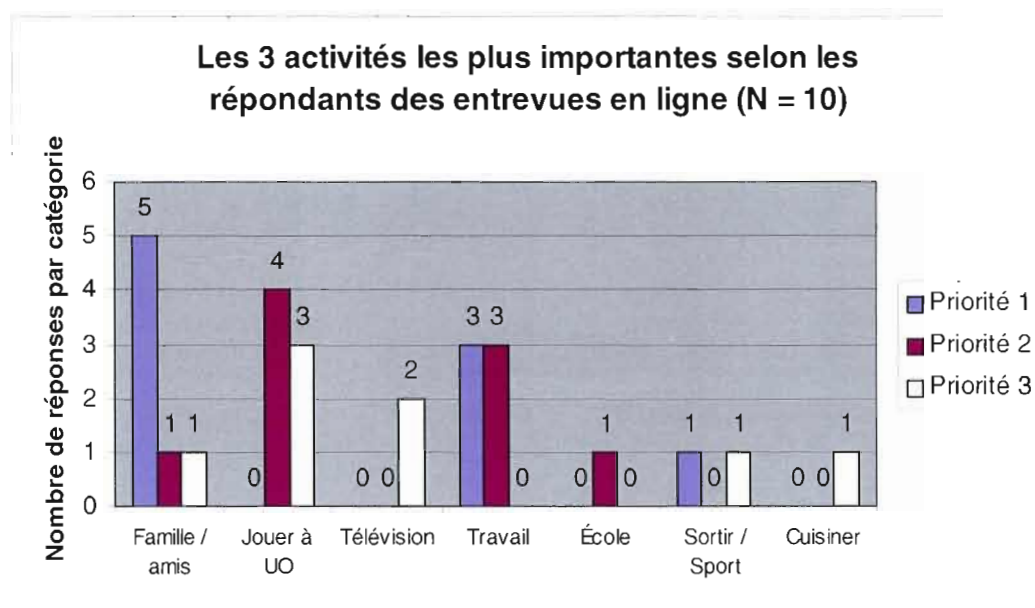
## **2.4 Résultats des entretiens semi-dirigés**

Les résultats de ces entrevues nous montrent que les utilisateurs n'ont pas de difficultés particulières, reliées à leur utilisation des jeux vidéo en ligne, tel que *Ultima Online*. En fait, pour eux, il est ressorti que le jeu était un passe temps comme un autre au même titre que regarder la télévision. En fait, nous avons eu un témoignage qui allait encore plus loin en disant que dans un jeu en ligne, l'utilisateur interagit avec d'autres joueurs. Il n'est pas seul. Lorsqu'une personne écoute la télévision, celle-ci interagit avec un objet et non avec un individu.

« The way i see is actually... I put online video game almost almost above watching tv because when you seat and watch tv you are interacting with the tv. When you seat with people online in a multiplayer game, you actually talk with people, you are establishing relationship with those people around there as opposed to just establishing a relationship with tv. » *Un joueur de Ultima Online interrogé lors de la recherche.*

Ces entretiens nous ont permis de voir que le contact humain était un élément important dans la vie des joueurs et plus important encore, celui-ci est bien présent dans leur vie. D'ailleurs, le graphique qui suit le montre de façon claire.

Graphique 3 :



Bien que jouer soit tout de même d'une certaine importance (priorité numéro deux) pour 40% des joueurs, il reste que les 60% restants ont d'autres priorités. Nous croyons donc que ces chiffres montrent bien que le réseau social occupe une place importante pour une majorité des joueurs et que ceux-ci ne voient le jeu que comme un passe temps inoffensif et non un objet de compulsion.

## 2.5 Le questionnaire en ligne

Nous avons composé un questionnaire que nous avons affiché sur Internet en utilisant les services gratuits de la compagnie Survey Key<sup>29</sup>.

Notre questionnaire, qui a été affiché en ligne sur le *web*, comporte trois sections et un total de 25 questions. La première est composée de questions

<sup>29</sup> <http://www.surveymkey.com/>

préliminaires, la seconde section touche l'aspect dépendance alors que la dernière concerne l'aspect soutien social.

### *2.5.1 QUESTIONNAIRE (PRÉLIMINAIRE)*

Cette section est relativement courte et cherche à situer le répondant en tant qu'individu. On lui demande des questions d'usage, telles que son sexe, le groupe d'âge auquel il appartient, son statut civil et ainsi de suite. Ce sont des questions rapides et faciles à répondre. Elles servent également à mettre le répondant en confiance avant de lui poser des questions plus difficiles et personnelles, c'est-à-dire qui dévoilent un état d'esprit ou une situation potentiellement gênante, telle que la dépendance. Cette section est située au début du questionnaire.

### *2.5.2 QUESTIONNAIRE (DÉPENDANCE)*

Le questionnaire de la deuxième section, soit celui sur la dépendance au jeu est emprunté à Kimberley Young (1996). Celui-ci s'appuie sur les critères diagnostics du jeu pathologique contenu dans le DSM IV. Ces critères, sont ceux qui se rapprochent le plus d'un trouble de dépendance à Internet. En utilisant ces critères, nous classifions donc la dépendance à Internet comme un trouble compulsif qui n'implique pas l'utilisation d'une substance intoxicante (Young, 1996).

Young (1996) nous fait remarquer que des recherches antérieures ont démontré que les utilisateurs d'Internet qui sont dépendants, le sont au même titre et le deviennent de la même façon que d'autres deviennent accros à une drogue, l'alcool ou au jeu pathologique et que ces dépendances occasionnent des échecs académiques (Brady, 1996; Murphey, 1996), causent des pertes de rendement au travail (Robert Half International, 1996) et cause même des troubles maritaux (Quittner, 1997). Bien que des recherches comportementales aient déjà été faites concernant la sur-utilisation des technologies (Griffiths, 1996), la dépendance aux

ordinateurs (Shotton, 1991) et l'utilisation abusive des jeux vidéo (Keepers, 1990), le concept de dépendance à Internet en rapport avec le lien social n'a pas tellement été exploré empiriquement. Par conséquent, le but de cette recherche exploratoire est de faire ressortir les liens éventuels entre la force du lien social d'un individu et ses chances de devenir dépendant d'un jeu vidéo en ligne.

Young (1996) s'est appuyée sur le DSM IV pour construire le questionnaire qui suit. Le DSM IV n'ayant pas de critère de diagnostic spécifique pour la dépendance à Internet, elle s'est appuyée sur les critères du jeu pathologique et les a adaptés. Pour les fins de sa recherche, elle a défini qu'un individu doit avoir un minimum de cinq de ces critères pour être classé comme dépendant. Cette décision s'appuyant sur les critères diagnostics du jeu pathologique du DSM IV. Celui-ci indique dix critères et l'individu doit en avoir cinq pour recevoir le diagnostic de dépendant. Cependant, deux de ces critères ne s'appliquent pas à l'usage des jeux sur Internet. Conséquemment, ils ont été retirés. Young a tout de même conservé le principe que l'individu doit répondre à cinq critères sur huit afin de rendre sa recherche plus rigoureuse. Par contre, ces critères n'avaient pas été validés à l'époque et rien n'indique de façon certaine qu'ils ne le soient aujourd'hui. Cependant, l'APA ne l'a pas réfuté puisque la recherche de Young fut présentée à la 104<sup>e</sup> rencontre de *American Psychological Association* (APA), à Toronto, en 1996. Par la suite, nombre de questionnaires concernant la dépendance aux jeux en ligne et ou à Internet, s'appuient sur ce modèle (Greenfield, 1998; Parker, 1999; Anderson, 2001).

Tiré de : <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.htm> par Kimberley S. Young (1996)

1. Do you feel preoccupied with the Internet (think about previous on-line activity or anticipate next on-line session)?
2. Do you feel the need to use the Internet with increasing amounts of time in order to achieve satisfaction?
3. Have you repeatedly made unsuccessful efforts to control, cut back, or stop Internet use?
4. Do you feel restless, moody, depressed, or irritable when attempting to cut down or stop Internet use?
5. Do you stay on-line longer than originally intended?
6. Have you jeopardized or risked the loss of significant relationship, job, educational or career opportunity because of the Internet?
7. Have you lied to family members, therapist, or others to conceal the extent of involvement with the Internet?
8. Do you use the Internet as a way of escaping from problems or of relieving a dysphoric mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety, depression)?

Pour sa part, le docteur James Fearing (2000), fait ressortir dix thèmes clés qui caractérisent une dépendance à Internet. Ces dix critères, sont selon nous, très pertinents et seront pris en considération. Ils vont comme suit :

- **Aucune limitation** : Passer une période de temps significative à l'ordinateur. (Briser des promesses que l'on s'était faites ou que l'on avait fait à d'autres concernant l'utilisation de l'ordinateur. Avoir promis d'arrêter ou de diminuer le temps passer en ligne ou sur l'ordinateur, sans en être capable.)
- **Mentir** : Lorsque questionné par son entourage concernant l'utilisation de l'ordinateur, répondre en n'étant pas honnête ou en diminuant le temps réellement passer à l'ordinateur ou sur Internet.
- **Comportement non convenable** : Prendre part à des activités dangereuses ou illégales lors de l'utilisation d'un ordinateur. Compromettre ses valeurs morales parce que son identité est dissimulée derrière l'anonymat d'Internet. (hackers)

- **Priorités placées aux mauvaises places** : Être en ligne est la chose la plus importante. Ne pas hésiter à défendre son droit d'utiliser l'ordinateur autant que décider, sans considérer le fait que les personnes dans sa vie pourraient ainsi se sentir délaissées et négligées.
- **Désespoir** : Ressentir de la mélancolie ou de la nervosité lorsque quelque chose ou quelqu'un oblige à couper son utilisation de l'ordinateur ou d'Internet ou lorsque dérangé lorsque vous utiliser l'ordinateur ou Internet.
- **Fuite** : Se retourner vers l'ordinateur ou Internet, lorsque vous vous sentez dérangé, irrité par quelqu'un ou quelque chose qui est arrivé dans votre vie. Essayer de se cacher derrière l'ordinateur ou Internet.
- **Dépenses excessives** : Dépenser de l'argent sur des objets reliés à l'ordinateur ou sur Internet alors que cet argent devait servir à payer des dépenses ou factures reliées à la vie réelle.

Ce dernier critère est particulièrement important sur des jeux en ligne où nous devons payer un abonnement mensuel pour pouvoir accéder au système. Plusieurs joueurs ont plus d'un compte afin de bénéficier de certains avantages, augmentant du même coup les dépenses associées à ce passe temps. Ces critères rejoignent et complètent le questionnaire de Young (1996). Suite à ceci, nous avons ajouté une nouvelle question au questionnaire de Young. Celle-ci concerne le dixième critère de Fearing (2000) : les dépenses excessives.

9. Have you ever had financial difficulties caused by online video games fees or by buying ingame items on Ebay?

### 2.5.3 QUESTIONNAIRE (SOUTIEN SOCIAL)

Barry Wellman (1999) a proposé un questionnaire concernant le soutien social. Maslow<sup>30</sup> mentionne que nos besoins doivent être comblés, mais que certains ont priorité sur d'autres. Néanmoins, l'accomplissement personnel ne peut s'accomplir sans l'assouvissement de nos besoins. C'est ainsi que si un individu n'arrive pas à combler ses besoins de sécurité et de contacts humains dans la vraie

vie, il cherchera à les remplir ailleurs, soit dans le virtuel. Ce monde artificiel devenant la sortie facile pour combler ces besoins, il est envisageable qu'un individu en vienne à en abuser. On trouvera une copie du questionnaire en ligne, incluant les réponses des répondants, en annexe 2.

Ce questionnaire cherche donc à déceler les symptômes d'un réseau social offrant peu ou aucun soutien social. D'un autre côté, il est également possible que l'individu n'ait pas de trouble de dépendance et qu'il possède un réseau lui offrant un soutien social adéquat. D'une façon ou une autre, cette section nous éclairera à ce sujet. Cette section, conclue notre questionnaire en ligne.

## ***2.6 Résultats de recherche du questionnaire en ligne***

Tout comme nos données précédentes nous en montrées, les réponses au questionnaire nous apprennent que les joueurs ne sont majoritairement pas isolés socialement. Pour le découvrir, nous avons posé des questions concernant les personnes composant leur entourage.

### ***2.6.1 L'ENTOURAGE DANS LE MONDE RÉEL***

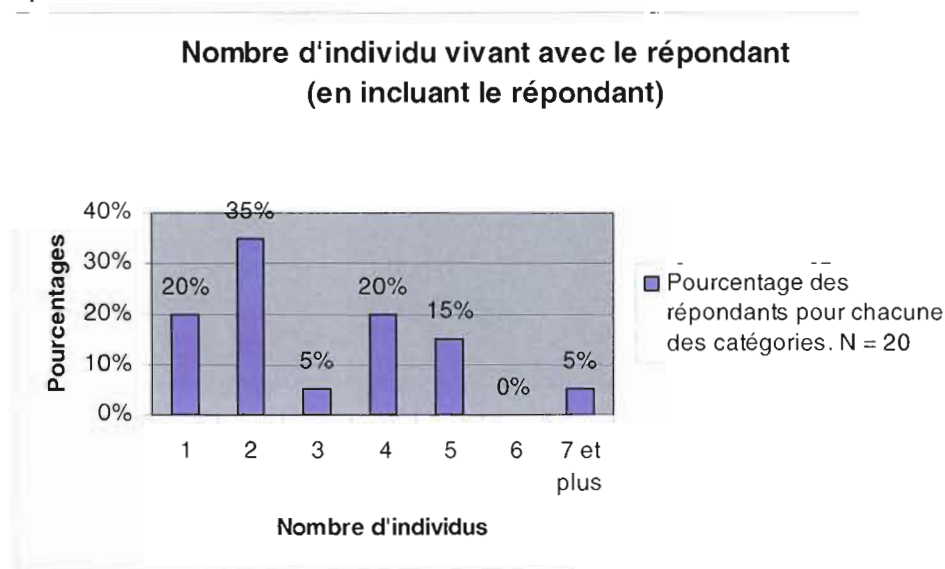
Nous avons voulu voir si le joueur vivait seul ou non. En effet, une part importante d'un réseau social pouvant offrir du soutien, est souvent constituée des individus avec qui nous vivons.

---

<sup>30</sup> <http://www.ship.edu/~cgboeree/maslow.html>



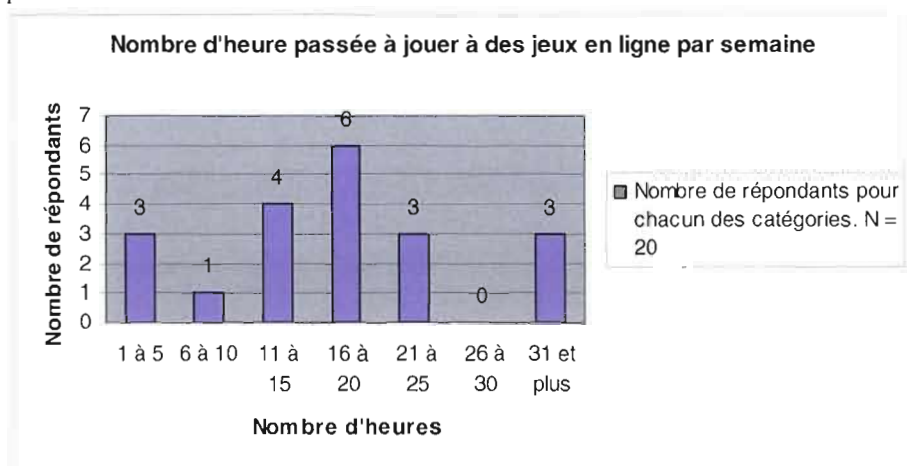
Graphique 4 :



Nous constatons que seulement 20% des répondants (soit 4 sur 20), vivaient seuls au moment de répondre au questionnaire. Par conséquent, 80% de nos répondants vivaient avec une ou plusieurs personnes. Nous croyons que ces résultats contribuent à montrer que les joueurs ne sont pas systématiquement des individus isolés, mais des individus correspondant au profil du citoyen moyen.

### 2.6.2 JOUER À ULTIMA ONLINE

Graphique 5 :



Ce graphique montre le nombre d'heure passée, en moyenne, par semaine à jouer à des jeux vidéo en ligne, tout particulièrement, à *Ultima Online*. On y remarque que la majorité (30%), joue entre 16 et 20 heures par semaine. Par contre, 15% y passent plus de 31 heures, ce qui est tout de même beaucoup. Cependant, nos données ne nous permettent pas de savoir si ces 15% travaillent ou non. En effet, s'ils sont sans emploi ou travailleur à temps partiel, il est normal qu'ils aient plus de temps libre à consacrer au jeu. Aussi, il ne faut pas oublier qu'à l'autre extrême, 15% ne jouent que 5 heures et moins par semaine. Nous croyons donc que ces chiffres montrent qu'il ne semble pas y avoir de raison à s'inquiéter outre mesure de l'utilisation que font les joueurs de jeux vidéo en ligne.

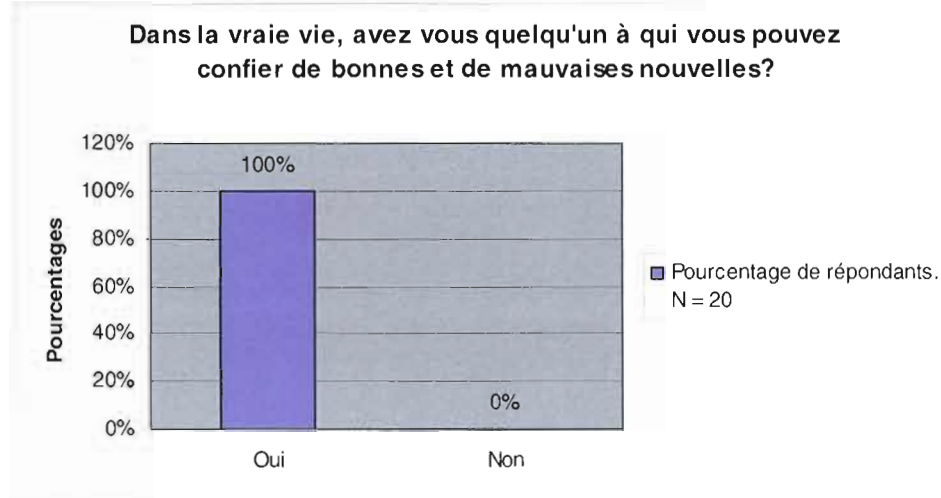
### 2.6.3 LE SOUTIEN SOCIAL

Le soutien social se mesure de bien des façons. Nous avons posé des questions portant sur l'aide offerte et disponible pour le répondant. Nous avons posé les mêmes questions sur le soutien social dans le monde réel et dans le monde virtuel. Le soutien social est, selon nous, l'élément clé pour prévenir les troubles d'utilisation compulsive des jeux vidéo en ligne.

Bien que le soutien social existe et est amplement documenté, il reste que le soutien social en ligne peut exister et c'est ce que nous avons voulu vérifier par nos questions. Ce faisant, nous pouvons voir s'il y est possible pour un joueur d'aller chercher du soutien en virtuel. Ainsi, si le monde réel ne lui offre pas le soutien qu'il a de besoin, le virtuel pourrait s'en charger. Nos résultats montrent que c'est bel et bien le cas. Le soutien social en ligne est tout aussi présent que le soutien social disponible dans le monde réel. Cependant, il est difficile de dire si la qualité de ce soutien est comparable. Voici donc ces résultats :

### *Soutien social dans le monde réel*

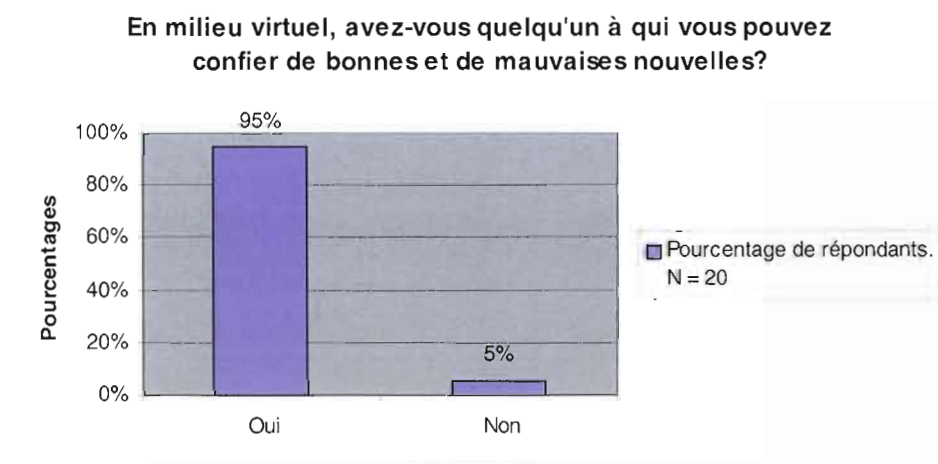
Graphique 6 : Pourcentage de répondants ayant quelqu'un à qui se confier dans la vraie vie.



Tous les répondants ont répondu avoir une personne avec qui ils pouvaient se confier. Pouvoir confier de bonnes et de mauvaises nouvelles est la base de l'amitié et c'est ce qui la nourrit. Ces résultats sont très significatifs puisqu'ils mettent en évidence que les joueurs ne sont pas isolés et sans soutien social.

### *Soutien social dans le monde virtuel*

Graphique 7 : Pourcentage de répondants ayant quelqu'un avec se confier en milieu virtuel.



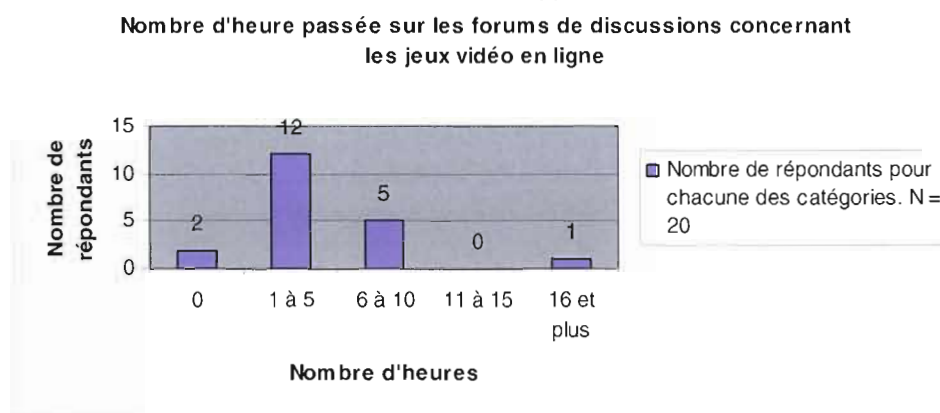
Le soutien social en ligne est tout aussi important que dans le réel. Seulement 5%, soit 1 répondant sur 20, dit ne pas avoir personne à qui confier de bonnes ou de mauvaises nouvelles. Nous croyons que ce petit pourcentage est tout à fait normal. Ce n'est pas tout le monde qui est confortable à se confier à un individu connu que de façon virtuelle. De plus, cette personne a répondu avoir du soutien social dans le monde réel.

Aussi, il ne faut pas oublier que 95% des joueurs ont à la fois un soutien social dans le monde réel et dans le monde virtuel. Nous croyons donc que ces joueurs sont particulièrement bien entourés. Il est même possible qu'ils soient mieux soutenus que ceux qui ne jouent pas à un jeu vidéo en ligne, puisqu'ils ont une source double de soutien social.

#### 2.6.4 UTILISATION DU FORUM DE DISCUSSION

Le tableau qui suit, illustre le nombre d'heures par semaine que nos répondants passent en moyenne à lire ou à participer à un ou des forums de discussion concernant les jeux vidéo en ligne.

Graphique 8 :



Ici, nous voyons que la majorité des répondants (60%) ne passent pas plus de cinq heures par semaine sur les forums et 10% n'y vont pas du tout. Nous croyons que ces chiffres montrent que les joueurs ne sont pas obsédés par le jeu au point à y passer le plus clair de leur temps. En effet, un seul répondant dit passer 16 heures ou plus sur un forum.

Nos résultats ne montrent pas que les joueurs sont des individus à risque. Bien qu'il y ait des joueurs avec des habitudes et un profil susceptibles de développer de la dépendance, notre questionnaire ne permet en aucun cas, de dire que ce phénomène est répandu. Au contraire, nous croyons qu'il est tout à fait normal de voir des individus plus sensibles que d'autre à ce phénomène, puisque c'est une caractéristique purement humaine.

## ***2.7 Le forum de discussion Stratics : analyse***

Le forum de *Stratics* est un lieu de discussion où les joueurs de *Ultima Online* des quatre coins du monde, se rejoignent pour échanger sur le jeu et aussi, sur leur vie personnelle en lien avec leur expérience de joueur. Ce lieu est visité quotidiennement par plusieurs centaines de joueurs et il comprend plusieurs milliers de membres. Nous avons concentré notre lecture sur le forum général *UO U.Hall*.

Pour les fins de la recherche, nous avons sélectionné trois sujets de discussion (*thread*) proposés par des usagers. Le premier, en date du 25 mai 2005, propose aux usagers de se présenter. Le sujet allait comme ceci : « *This may be a mistake... who are you?* ». Le second, en date du 21 mai 2005, parlait de l'impact du jeu sur les proches des joueurs : « *Does your loved one. get mad when you play UO?* ». Le dernier, en date du 4 septembre 2005, introduisait au sujet de la relation que le joueur

entretien entre lui, le jeu et son enfant : « *Well my daughter whos 7 watches me play UO... Am I old?* ».

Nous croyons que ces trois sujets couvrent certains des divers aspects du jeu et de l'impact de celui-ci sur la vie des joueurs. De plus, il s'agissait d'une belle occasion d'écouter les gens parler de leur réseau social et de leur environnement de façon naturelle et libre, puisque ceux-ci répondaient de façon volontaire dans un contexte normal et non influencé par la recherche. Autrement dit, les répondants n'ont pas écrit ce qu'ils pensaient qu'un chercheur voudrait entendre, mais bien ce qu'ils ressentaient au moment où ils ont écrit leurs commentaires.

À partir de ces données, nous avons construits une grille de classification pour décortiquer l'information brute. De là, nous avons construits de petites tableaux regroupé par thèmes et ainsi, pu construire des graphiques explicatifs des divers éléments pertinents pour notre recherche.

## ***2.8 Résultats de recherche pour le forum de discussion***

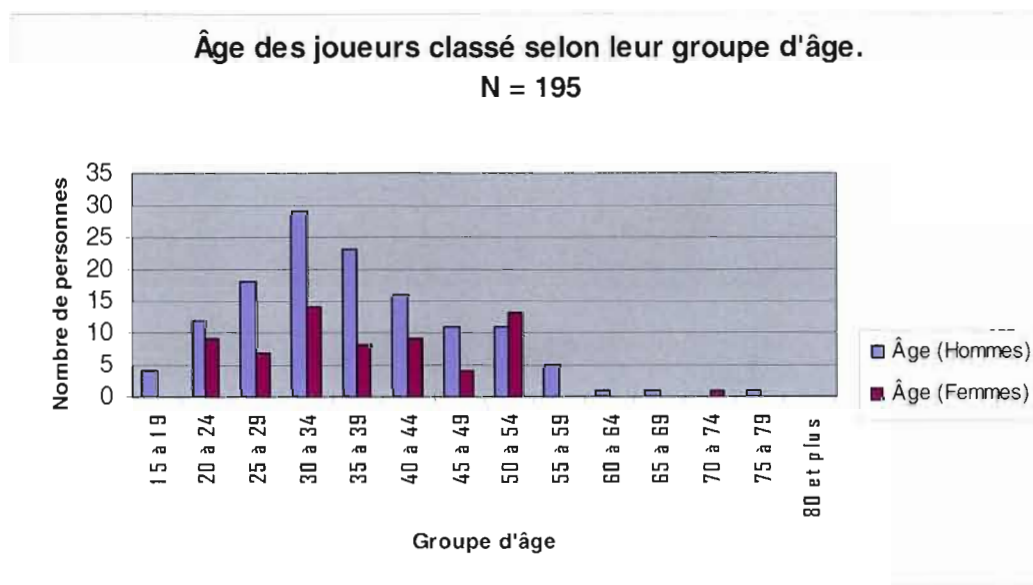
Ici, nous allons interpréter nos données recueillies afin de voir s'il y a une corrélation entre la force du réseau social des joueurs et la possibilité de devenir dépendant à un jeu vidéo en ligne. Afin de mieux comprendre qui est le joueur, nous avons recueilli des informations de type générales, tels que son âge, son sexe, leur état civil, mais aussi des questions plus spécifiques concernant leur entourage réel et virtuel.

### *ÂGE DES JOUEURS*

L'âge des joueurs donne une idée générale pour nous aider à comprendre qui est le joueur typique. L'âge des joueurs peut influencer sur de nombreuses choses, dont leurs comportements et par le fait même, leurs habitudes de vie. Nous voulions

être certains que nos répondants seraient majoritairement des adultes puisque nous croyons que les jeunes ne vivent pas le soutien social de la même façon que les adultes. Ils ont souvent plus de ressources à leur disposition pour les aider, tels que l'école et leurs parents.

Graphique 9 :

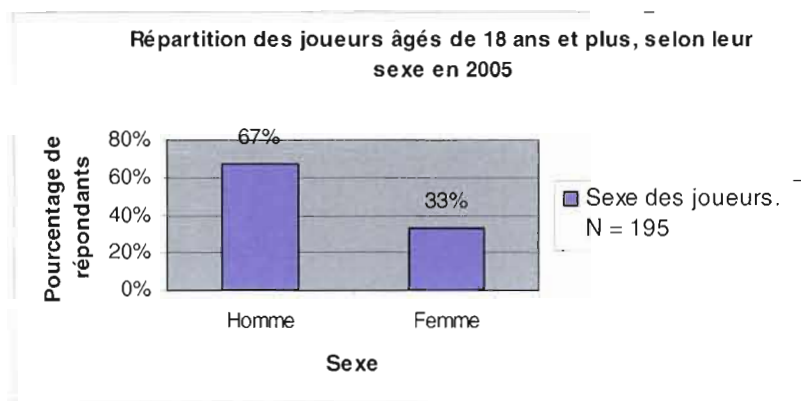


Comme nous le voyons, les joueurs sont majoritairement âgés dans la trentaine. Le joueur typique de *Ultima Online* est donc âgé entre 20 et 54 ans et est composé aussi bien un homme qu'une femme, mais les hommes demeurent majoritaires.

#### LE SEXE DES JOUEURS

Graphique 10 :





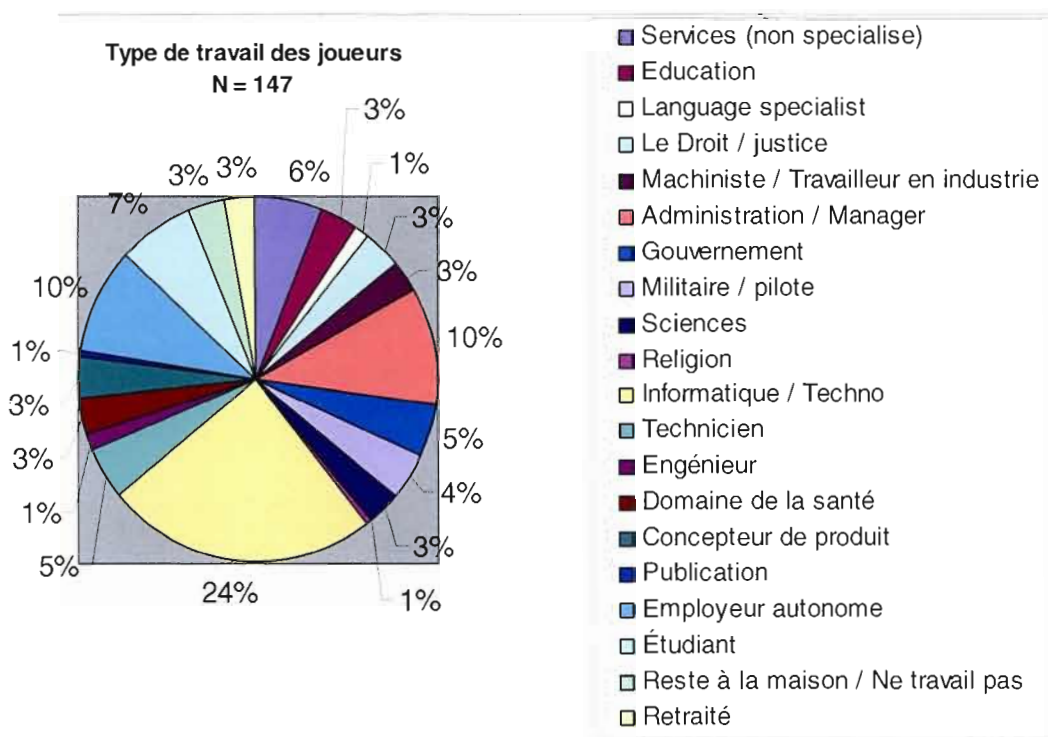
Chez nos répondants, qui sont, rappelons-le, des joueurs du jeu *Ultima Online* et aussi, des participants au forum de discussion, nous pouvons constater qu'il y a beaucoup plus d'hommes (130) que de femmes (65) à jouer à *Ultima Online*. Ce qui est tout de même intéressant, c'est de voir que les femmes occupent quand même 33% (65 sur 195) de la population des joueurs, ce qui est considérable. De plus, ces résultats montrent la progression de la présence des femmes en tant que joueuses. En effet, l'étude de 2003 commandée par la ESA (*Entertainment Software Association*)<sup>31</sup>, montrait qu'elles ne formaient que 26%. La présence des femmes, âgées de plus de 18 ans a donc fait une hausse de 7% en deux années!

#### CATÉGORIE D'EMPLOI

Nous avons regardé le type de travail que les joueurs, qui participent au forum de discussion, occupent. Ainsi, nous pouvons avoir une meilleure idée de leur profil socio-économique.

<sup>31</sup> Site Internet : Ashley Vanarsdall (2003), *Game players are a more diverse gender, age and socio-economic group than ever, according to new poll*, [http://www.theesa.com/8\\_26\\_2003.html](http://www.theesa.com/8_26_2003.html), ESA, 21 septembre 2003.

Graphique 11 :

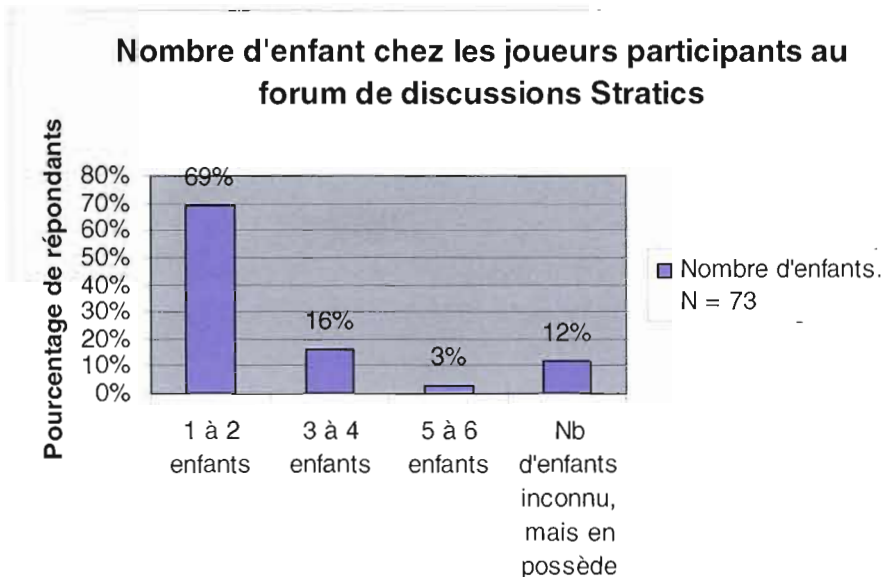


La majorité des joueurs qui travaillent, occupent un emploi dans le domaine de l'informatique ou des technologies (36 soit 24.5%). Il semblerait qu'il y aurait donc un intérêt marqué pour les technologies chez les joueurs, ce qui était tout à fait prévisible. Les deux autres domaines les plus populaires sont l'administration avec 15 répondants, soit 10% et employeur autonome avec 14 répondants (9.5%).

La ESA (Entertainment Software Association) disait qu'en 2003, la population de joueurs qui gagnaient un salaire égal ou inférieur à 50 000\$ composait 39% de la population des joueurs, alors que ceux gagnant plus de 50 000\$ composait 41%. Selon nous, ces chiffres sont représentés par les données que nous avons recueillies où la majorité des travailleurs travaille en informatique, dans les hautes technologies ou en administration. Ce qui confirme l'idée que le joueur est généralement quelqu'un d'instruit.

## LES ENFANTS

Graphique 12 :

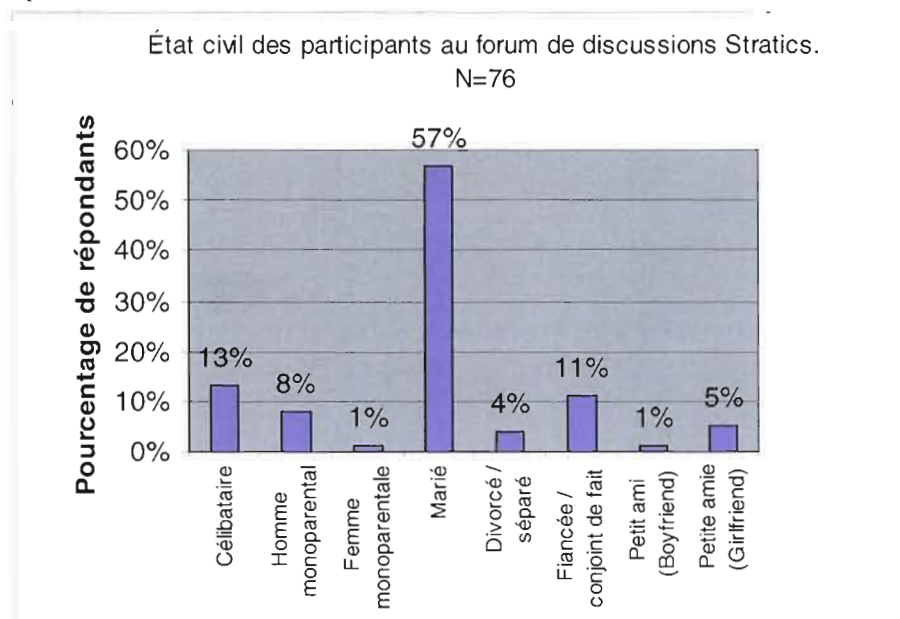


Un grand nombre de joueurs nous ont confié, sur le forum, avoir des enfants. En fait, 39% des répondants ont des enfants. Ce chiffre montre que les joueurs ne sont pas si isolés que ne le prétendait certaine de nos précédentes données. Lors de nos entrevues, nous avons remarqué que les joueurs mettaient davantage d'importance à passer du temps en famille ou avec leurs amis qu'à jouer en ligne. Ainsi, 70% des répondants au sondage en ligne mettaient la famille ou les amis comme étant dans les trois activités les plus importantes pour eux. La moitié 50%, considère la famille comme étant la priorité numéro un alors qu'aucun répondant (0%) n'a dit mettre le jeu comme l'activité la plus importante pour eux.

## ÉTAT CIVIL

Nous croyons que l'état civil du joueur est quelque chose qui peut influencer grandement sur le soutien social qui lui est disponible. C'est pourquoi, nous avons récolté cette information sur le forum de discussion.

Graphique 13 :



Il est plutôt surprenant de voir que 35% des participants sont des hommes monoparentaux, contre seulement 6% de femmes. Bien sur, il y a plus d'hommes qui jouent que de femmes, ce qui peu expliquer ces chiffres.

Un des joueurs faisait ce commentaire concernant l'importance de la famille par rapport aux jeux vidéo en ligne :

*« One thing to remember, enjoy life, UO is a game. Life is not... Spend time with your loved one, but also set time aside for you.. But it is better to get a good home life then a good UO life. » - Kurgan (05/21/2005)*

Cette citation, tirée du forum *Stratics*, montre bien l'importance de la famille pour ce joueur et il n'est pas le seul. Plusieurs autres nous ont confiés des choses similaires. Ce qui ressort est la portée qu'a le réseau social dans le processus du soutien social qui permet de ne pas tomber dans le cercle de la dépendance. La famille avant tout, sans pour autant s'oublier soi-même. Voilà ce que ce joueur partage avec nous. D'ailleurs, 43 des 76 participants ayant parlé de leur état social,

soit près de 57%, étaient mariés. Cela montre bien l'importance de la famille chez les joueurs participants à ce forum et aussi, cela montre que ces individus ne semblent pas isolés socialement.

Par contre, nous avons 16 des 186 participants que nous avons utilisés, soit près de 9% qui nous ont parlé de leurs enfants, mais qui n'ont pas fait mention de conjoint(e). C'est répondants nous rappellent que parfois, dans certaines circonstances, parler de la famille est quelque chose de tabou, voire difficile.

#### *L'ENTOURAGE DU JOUEUR*

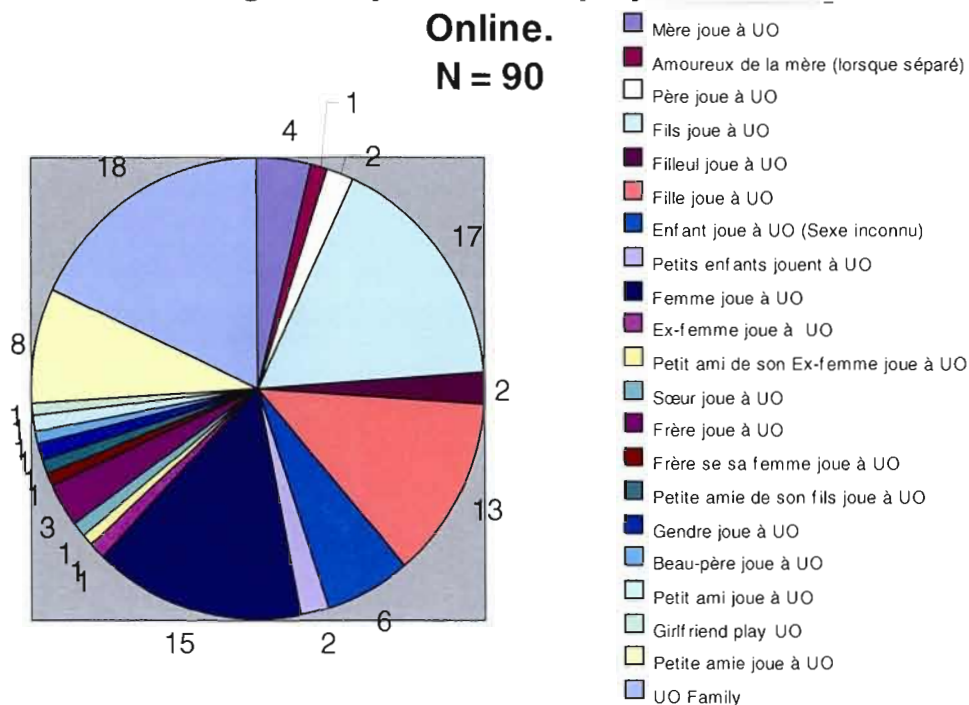
Les gens qui nous côtoient dans sa vie de tous les jours ou avec qui nous entretenons un lien fort, occupent un rôle clé au niveau de notre soutien social. Ces gens forment notre réseau social. Ce sont eux qui nous supportent lorsque ça va bien et lorsque les choses ne vont pas. Ce sont vers eux que nous pouvons nous tourner en cas de besoin et cela est vrai, pour tout le monde, y compris le joueur de jeu vidéo en ligne!

En ligne, les joueurs ont accès à un forum de discussion où les joueurs peuvent parler de leur expérience de jeu, mais aussi de leur vie en tant que joueur. C'est ainsi que plusieurs joueurs ont écrit et échangé sur leur réseau social. Ce qui est particulier est que ce réseau social est impliqué dans le jeu. En effet, comme le montre le graphique qui suit, 90 répondants sur 186 (48%) ont mentionné que quelqu'un faisant parti de leur entourage proche, jouait à *Ultima Online*.

Graphique 14 :

### Nombre de personne faisant partie de l'entourage des joueurs et qui jouent à Ultima Online.

Online.  
N = 90



Il y a quatre résultats qui ressortent particulièrement de ce graphique. Le premier provient de ceux dont le fils joue à *Ultima Online*. Cette catégorie concerne 17 répondants, soit près de 19%. Le deuxième résultat en importance montre que près de 17% (15 sur 90) des conjointes des joueurs jouent avec ceux-ci à *Ultima Online*. Au troisième rang, nous remarquons que c'est 14% (13 sur 90) des filles des joueurs, sont impliquée et jouent à *Ultima Online*. Finalement, il y a 20% (18 sur 90) des répondants pour qui c'est toute la famille qui joue à *Ultima Online*. Cette catégorie a été nommée « UO family » suite à l'expression utilisée par les joueurs pour désigner ce phénomène.



Nous voyons donc que pour presque un joueur sur deux, jouer à *UO* n'est non seulement pas un acte d'isolement, mais bien plus un acte de socialisation où il retrouve ceux qu'il aime et avec qui il entretient des relations proches dans la vie de tous les jours. Ces résultats, bien que surprenants, montrent que le joueur n'est pas nécessairement un individu en détresse psychologique et émotionnelle.

#### *L'ENTOURAGE DANS LE MONDE VIRTUEL*

Lorsque l'on parle d'entourage du joueur, nous pouvons également penser à son entourage en ligne. Les autres joueurs peuvent offrir un support social important et intense. Les liens d'amitiés peuvent être profonds et aussi durables que des amis fait dans le monde réel. Voici le témoignage d'un de ces joueurs qui nous parle d'un ami qui est malheureusement décédé.

*« I had the pleasure of playing with one of the oldest UO players quite a few years back... His name was Lambert, I can't recall his exact age but he was well into his 60's.*

*[...] If memory serves me right, his grandson introduced him to UO when he was recuperating (in hospital I think) from an operation/illness. Lambert had a hearth condition and a peacemaker I believe. After playing UO with me one evening he retired to bed and never logged on again, he past-away in his sleep/during the night.*

*I met his grandson and granddaughter who I think still play. This was a long time ago now and I have moved to an other shard. Yet I still think of Lambert often, and smile at the wonderful person he was, and that I had the pleasure of gaming with. Even if it was sooooo frustrating at times. » - Pix(05/24/2005)*

Des témoignages comme celui-ci ne sont pas rares. Les joueurs vivent des moments intenses avec d'autres joueurs et bien qu'ils soient des inconnus dans la vraie vie, se sont des personnes importantes pour eux. Le témoignage qui suit démontre bien la force et les sentiments que l'amitié en ligne peut procurer :



*« The biggest pleasure I have had in my UO experience, was meeting a mother/son/son combo of players. Together with my guild, we formed an alliance, and I have the best experience of my Uo lifetime with these people i consider family by now. I don't know what my days would be without them. Mystery, Walker, or Thor, if you read this, thank you for keeping me out of trouble, and together, teaching each other how to be better players. UO wouldnt be the same without you guys! » - Thatdudenamedbo (05/24/2005)*

Le joueur qui nous offre ce témoignage est également marié et travaille comme électricien dans les forces armées des États-Unis. Ce n'est donc pas un individu isolé, vulnérable et désespéré qui est à la recherche d'amis. Non, il s'agit d'une personne qui semble équilibrée et possédant une vie familiale, mais qui aime passer du temps en ligne tout en appréciant la présence et l'amitié des autres joueurs. Ce joueur nous montre également que la rencontre de ces individus en ligne lui a offert un soutien social qu'il estime énormément.

Le soutien social n'est pas seulement important dans la vraie vie, mais également en ligne. La vie en milieu virtuel comporte des similarités avec la vie en milieu réel. Les joueurs interagissent et obéissent à des règles écrites ou non, qui régissent le bon fonctionnement du jeu. Un joueur en ligne qui ne respecte pas ces règles, peut très bien finir seul et rejeté des autres. Or, ce témoignage montre que le soutien social que ce joueur a reçu, lui a permis de ne pas se retrouver en situation embêtante, ce qui ne peut qu'être bénéfique tant pour lui que pour l'ensemble de la communauté.

#### LE SOUTIEN SOCIAL ET TEMPS DES FÊTES

Avec le temps des fêtes, un joueur s'est permis d'écrire une liste de souhait au Père Noël sur le forum de *Stratics*. Cette liste montre comment le joueur vit en tant qu'individu ayant des amis et une « existence » aussi bien réelle que virtuelle.

Elle montre que, bien qu'il soit un joueur, il est toujours en contact avec l'humanité et la réalité. Voici donc un extrait de cette liste :

*[...] The only problem with this place (Ultima Online) is the fact that no matter how much fun you are having here, you must eventually return to the reality of earth. And reality can be very harsh.*

*This is why Im sending you another Christmas wish list, Santa. I have some wishes for the folks in the world of UO also. As I mentionned before, the inhabitants of this great land come here from all over the world. They are as real as you and I (see I do believe) and even though all of us here don't necessarily share the same religions, beliefs, or thoughts, we all do share a universal language and the same love for this fantasy land and fellowman.*

*Santa, some of my friends here are in wars in the real world, so could you please place a Token of Peace into their stockings this year? I'm sure that they would redeem them promptly.*

*And Santa... some of my friends have been kind of sick this year, just not feeling up to par, so could you drop a bag of Healing Potions down their chimneys? Kegs will be fine, no need to fool around with small bottles.*

*Sad to say, but some of us have also gone to the land above and can no longer play here with each other, so could you wrap up a Wisp for their families? One that will tell them how special these people were and how much we loved them and miss them? [...] » Cristal Canyon (12/19/2005)*

Cet exemple montre une participante au forum qui offre ses vœux de Noël sur cet espace privilégié. Un message parmi tant d'autres qui ont pour seul but de

remonter le moral de ceux qui vivent la période des fêtes de façon plus difficile : un exemple de partage avec des inconnus. Le soutien social se manifeste aussi de cette façon.

## ***2.9 Conclusion de nos recherches sur le terrain :***

### *2.9.1 LA QUESTION DE LA DÉPENDANCE*

Nos données montrent qu'il y a 25% des répondants du sondage en ligne qui ont un faible réseau social. Également, 25% présentent des symptômes de dépendance. Cependant, puisque le sondage devait être anonyme et que la technologie disponible en ligne pour faire des sondages ne permettait pas d'avoir les résultats détaillés pour chacun des répondants, nous ne pouvons pas dire s'il s'agit des mêmes personnes. Les conséquences de ce vide informationnel se résument au fait que nous ne pouvons pas savoir si le répondant « x » possède 5 des critères de diagnostic de la dépendance, tel que prescrit par Young (1996). Ceci dit, nous croyons que certains répondants ont un profil montrant de la vulnérabilité qui pourrait conduire à la dépendance. Nous croyons qu'une autre recherche, plus poussée au niveau psychologique, devrait être faite en ce sens.

Par exemple, à la question « Vous sentez-vous agité, de mauvaise humeur, dépressif ou irritable lorsque vous essayez de diminuer votre utilisation des jeux vidéo en ligne? », 5 répondants sur 20 ont répondu « oui ». Cela montre qu'il y a un certain danger, mais rien ne nous dit que ce n'est pas un autre facteur qui influe sur cette réponse, tel que l'état d'irritabilité général de ces répondants, le stress vécu ou tout autre facteur extérieur influant sur les humeurs d'un individu.

Par contre, le plus troublant est qu'un répondant à répondu « oui » à la question qui suit : « Vous est-il déjà arrivé de risquer de perdre un ami, un emploi, risqué des échecs scolaires ou une opportunité d'avancement de carrière à cause de votre utilisation des jeux vidéo en ligne? » Nous croyons qu'il s'agit là d'un facteur important qui marque une détresse.

Une étude sur l'usage d'Internet, menée par Brenner (1997), affirmait que 80% des répondants affichaient au moins 5 symptômes de dépendance sur 10, ce qui montre que ces répondants étaient dépendants. Cependant, Holmes (1997) vient apporter une nuance à ces résultats, affirmant qu'il est normal d'avoir des symptômes et qu'il n'y a pas de raison de s'alarmer.

« These numbers suggest that it is normal, and therefore should not be considered as pathological. The Internet seems to be a compelling medium, and some disruption in our lives is normal if we spend much time online. »

Les jeux vidéo ne font pas exception. Ils sont fait pour être attrayants et distrayants et auront toujours un impact sur la vie de ceux qui y jouent.

### *2.9.2 LA QUESTION DE LA NORMALITÉ*

Avec tous les résultats que nous venons de voir, apparaît donc la question de la normalité; mais ne doit-on pas d'abord se demander ce qu'est-ce que la normalité? La réponse est que personne ne le sait vraiment. Holmes (1997) nous dit que pour la majorité de la population, la normalité serait de passer en moyenne zéro heure sur Internet par semaine. Il ajoute que des recherches montrent que les étudiants collégiaux passent en moyenne huit heures par semaine pour leurs études alors qu'un « surfeur web » moyen, y passera 20 heures par semaine sans éprouver de problème majeur (Holmes. 1997). L'auteur précise que l'activité faite en ligne est tout aussi importante que le temps passé en ligne. Il y a des activités qui sont simplement plus

attirantes que d'autres et par conséquent, peuvent avoir un plus grand potentiel à créer une dépendance que d'autres.

Alors, quand peut-on parler d'utilisation pathologique d'Internet et des jeux en ligne? Toujours selon Holmes (1997), la réponse est très simple : c'est lorsque l'utilisation que nous faisons du médium interfère négativement dans notre vie ou sur celle de notre entourage. Il nous rappelle que la dépendance aux jeux en ligne implique une utilisation compulsive malgré le dommage que cela occasionne. Ainsi, tant que le joueur n'éprouve pas de difficulté et qu'il ne souffre pas de son utilisation du jeu, alors il n'y a pas de pathologie.

Mais il arrive parfois que le joueur puisse ne pas « voir » qu'il souffre. Le soutien social intervient alors dans le processus puisqu'il pourra servir de source de conscientisation du joueur à son problème. Il peut mettre en évidence un problème que le joueur ne ressentirait pas autrement, mais qui affecte son entourage.

Nos données démontrent que certains joueurs ont plus de difficultés que d'autres. Mais nous ne croyons pas que ceux-ci aient un trouble pathologique de dépendance. Il ne faut pas confondre aimer quelque chose et être victime d'une habitude compulsive. Certains joueurs semblent plus investis dans le jeu que d'autres, mais cela est normal. Certains ont même des comportements un peu hors norme, mais cela est normal également. Aucun d'entre eux n'a manifesté de détresse psychologique par rapport au jeu. Par conséquent, nous ne croyons pas qu'il y a dépendance d'autant plus qu'ils ont tous démontré posséder un réseau social satisfaisant.

Le but de notre recherche terrain était de voir si le soutien social jouait un rôle dans la dépendance aux jeux vidéo en ligne. Pour ce faire, nous avons regardé

plusieurs facteurs pour voir si les joueurs possédaient un réseau social pouvant leur offrir du soutien. Nous avons cherché à voir les habitudes d'utilisation des jeux vidéo en ligne de ces joueurs, nous avons dressé une liste de critères que nous avons par la suite analysée.

Avant d'aller plus loin, retenons que notre recherche portait exclusivement sur *Ultima Online*, le plus ancien des jeux en ligne de genre MMORPG. La population de ce jeu n'est pas nécessairement comparable aux autres jeux du même type, tels que *World of Warcraft* ou *EverQuest*. Les résultats obtenus ne s'appliquent donc pas nécessairement à tous les jeux en ligne. De plus, nos résultats sont loin de pouvoir affirmer que 53.2% des joueurs de *Ultima Online* se disent dépendants, tel que cité dans la recherche de Yee (2002).

Ceci dit, est-ce que les résultats de notre recherche montrent que les joueurs de *Ultima Online* ont un réseau social satisfaisant? De façon générale, nous pouvons dire que oui. Il est vrai que certain n'en avait pas. Mais cela est normal. Dans la vie de tous les jours, il y a des gens plus isolés que d'autres. Ce qui est important à retenir, c'est que l'isolement n'est pas plus grand chez les joueurs de jeu en ligne, que dans la population en général. Certes, nous avons tous déjà entendus parler de cas où des joueurs ont vu leur vie détruite par les jeux en ligne, comme dans l'affaire de Sandra Hacker, mentionnée plus tôt, mais il semble qu'il ne s'agit que de cas isolés. Selon notre étude, le joueur moyen est équilibré et ne présente pas de comportement pathologique.

Est-ce que le soutien social est la raison pour laquelle les joueurs ne sont généralement pas dépendants ? Il semble que oui. Nous croyons que c'est le cas puisque la majorité des joueurs ont un réseau social. ont une famille, des enfants, un emploi et tout cela semble contribuer au maintien de la qualité de leur vie, de leur

estime d'eux-mêmes et par conséquent, favorise les rapprochements humains, origine du soutien social.

Les joueurs ne sont pas isolés socialement. Pas plus que les non-joueurs. Ils sont parmi nous. Ce sont nos frères et nos sœurs, nos parents, nos amis. Ils sont de plus en plus nombreux et cela est régulier. La société évolue, l'informatisation est omniprésente. Les ordinateurs sont partout, et les jeux en ligne sont de plus en plus nombreux. Mais tant que les humains resteront des êtres grégaires, l'isolement technologique n'aura pas lieu.



## ***CONCLUSION***

Quelles que soient les résultats d'une recherche, il faut toujours demeurer prudent face aux conclusions qu'on en tire. Il y a toujours énormément de facteurs qui peuvent influencer la validité des données recueillies. Ainsi, une prudence méthodologique s'impose. Notre échantillon de joueurs était petit étant donné les milliers de joueurs inscrits à *Ultima Online* et nous avons limité notre recherche uniquement à ce jeu, alors qu'il en existe plusieurs autres. Nos résultats ne s'appliquent donc pas nécessairement à tous les MMORPGs.

Nos données ne nous laissent pas penser qu'il y a un problème de dépendance chez les joueurs. Cependant, cela ne veut pas dire que certains ne sont pas dépendants. Il faut donc être prudent et continuer à réfléchir au phénomène. Aussi, il ne faut pas oublier que pour pouvoir déterminer que quelqu'un a un trouble pathologique d'utilisation compulsive d'un jeu en ligne, il faut que celui-ci ou son entourage, ressente des souffrances suite à ce comportement. Autrement, il ne s'agit que d'un point de vue. C'est peut-être en partie pour cela qu'un diagnostic est si difficile à établir.

Il est vrai que certains joueurs ont effectivement des difficultés. Cependant, bien que ces cas fassent souvent la « une » des journaux, le joueur moyen ne semble pas ressentir de difficulté. De plus, notre expérience sur le terrain démontre qu'il est relativement aisé de faire des rencontres en ligne. Ces rencontres, bien que virtuelles, peuvent offrir un soutien social satisfaisant et, du moins, complémentaire à celui présent dans le monde réel. Nos résultats suggèrent ainsi que les joueurs peuvent avoir accès à deux sources de soutien social en même temps (le soutien social du monde réel et le soutien social du monde virtuel). Mais est-ce que le soutien social virtuel est aussi valable que celui offert dans le monde réel? Notre recherche ne

permet malheureusement pas de le dire. Tout ce que nous avons pu observer, c'est que les joueurs semblent en bénéficier.

Ainsi, nous avons vu que l'absence d'un soutien social est un élément important qui peut conduire à un trouble pathologique. Or, les utilisateurs rencontrés et les témoignages reçus montrent que ces joueurs ont généralement un réseau social suffisamment fort pour les aider en cas de difficulté. Autrement dit, les joueurs ne semblent pas être des individus isolés socialement. Par conséquent, nous pouvons penser qu'ils sont mieux adaptés socialement que ce que nous croyions au départ ce qui fait d'eux des individus n'étant pas particulièrement à risques.

En terminant, rappelons que notre étude n'est pas parfaite, nous le savons, mais nous croyons qu'elle aura permis de jeter un regard nouveau sur le monde des jeux vidéo en ligne et surtout, sur les personnes qui y jouent.

## **ANNEXES**

### **Annexe 1 : Journal de bord : Après-coup**

Bien qu'il soit normalement coutume de construire son journal de bord au fur et à mesure que les observations ont lieu, dans notre cas, il était difficile de procéder ainsi. Notre implication dans le jeu ayant été un peu trop grande, il nous fallait prendre nos distances. Ainsi est venue l'idée d'écrire un journal de bord une fois l'aventure terminée.

Nous avons donc résumé notre séjour, du début à la fin, relatant nos expériences à travers les divers groupes dont nous avons été membres.

<b>PÉRIODE</b>	<b>MES DÉMARCHES</b>	<b>RELATION AVEC LA COMMUNAUTÉ</b>	<b>MES IMPRESSIONS</b>
Début	<ul style="list-style-type: none"><li>- Doit me débrouiller seul</li><li>- Essai de rencontrer des gens.</li><li>- Mon premier personnage est un forgeron.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bonne relation, la communauté aide les nouveaux joueurs</li><li>- Certains joueurs me fabriquent une armure et une épée, ce qui m'a grandement aidé.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sans l'aide des autres, je n'aurais pas continué à jouer. C'est trop difficile et frustrant.</li><li>- Il est clair que je ne sais pas ce que je fais et ce que je dois faire pour progresser.</li></ul>
ImQ (I am Q)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Je rencontre un joueur (Aragorne). Ce joueur m'informe sur le fonctionnement du jeu et me dit où aller chercher l'information dont j'ai besoin.</li><li>- Il me parle de <i>Stratics</i>.</li><li>- Il me fabrique un « runebook » dans lequel plusieurs lieux important</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ce joueur fait partie d'une guilde nommée ImQ, inspirée de Star Trek.</li><li>- Je n'ai pas eu l'occasion d'être présenté aux autres membres du groupe.</li><li>- Aragorne est parti pour plusieurs</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Je sais maintenant plus de choses sur le jeu, ce qui m'aide. Cependant, il me faut plus d'informations bien que j'aime bien me débrouiller seul.</li></ul>

	<p>y sont afin de m'aider à débiter.</p> <p>- Il me fait visiter le jeu.</p>	<p>semaines, je me retrouve seul encore une fois.</p>	
<p>OSS (Order of the Silver Serpent)</p>	<p>- J'explore seul les donjons pour débutants.</p> <p>- Je rencontre des joueurs du groupe OSS qui m'offrent de venir avec eux faire une chasse aux trésors (<i>T-Hunt</i>).</p> <p>- À la fin de la soirée, on m'offre de joindre leur groupe et j'accepte.</p>	<p>- Je fais la connaissance de Pombo. C'est un peu le chef du groupe. Il a beaucoup d'expérience et tout le monde l'adore. Il m'a appris énormément de choses.</p> <p>- Pombo m'a donné ma première maison dans le jeu.</p> <p>- L'OSS fait du jeu de rôles (<i>Role playing</i>) et est très connu et réputé pour sa camaraderie.</p> <p>- Entre-temps, je rencontre un autre groupe, que je joins également. C'est une guilde de marchands nommée C\$C.</p>	<p>- Je suis particulièrement heureux d'avoir été admis dans l'OSS.</p>
<p>C\$C (Company of the Coin)</p>	<p>- Je joins ce groupe dans le but de diversifier mes connaissances tant au niveau du jeu qu'au niveau relationnel.</p> <p>- Puisque nous avons plusieurs personnages, il est possible de joindre plusieurs guildes.</p>	<p>- La guilde est très petite. Cinq ou six joueurs, pas plus.</p> <p>- Je découvre l'art de commercer et je découvre la valeur des choses.</p> <p>- J'apprends beaucoup de choses sur la fabrication d'items (<i>crafting</i>)</p>	<p>- La rencontre de Lord Theseus fut un point important. Il m'a donné beaucoup sans rien demander en retour.</p>
<p>Départ de Pombo</p>	<p>- Durant mon passage de plusieurs mois dans l'OSS, j'ai rencontré</p>	<p>- Mes relations avec OSS ont fini dans l'hostilité.</p>	<p>- La guilde a perdu énormément de son prestige et de</p>

	<p>plusieurs amis, mais un seul est resté, Dragon Edge.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lorsque Pombo a quitté UO, l'OSS est devenu chaotique. Plusieurs leaders sont apparus, l'orientation du groupe a changé. Plusieurs joueurs sont partis, plusieurs conflits sont apparus.</li> <li>- Dragon Edge est parti pour une autre guilde (F*V) et il m'a permis d'y être admis à mon tour. (Ce qui est privilège puisque la guilde n'accepte que très peu de nouveaux venus).</li> </ul>		<p>sa réputation. Pombo jouait un rôle de leader important qui n'a pas pu être repris par personne.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je n'avais plus de raison de demeurer avec eux.</li> <li>- Je me suis senti chanceux de connaître Dragon Edge. Sans lui, je n'aurais pas pu rejoindre F*V.</li> </ul>
F*V (Forge of Virtue)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- F*V est également une guilde où le jeu de rôle est important.</li> <li>- Je fais la connaissance de nouvelles personnes.</li> <li>- Je m'intègre rapidement.</li> <li>- F*V utilise un système de communication vocale appelé Ventrilo. Pour la première fois, je peux parler de vive voix avec d'autres joueurs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le groupe est plus important en nombre que l'OSS ne l'était et les liens sont plus forts entre les joueurs. L'OSS comportait beaucoup de nouveaux joueurs alors que F*V est principalement composé de vétérans.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- J'apprécie le fait qu'il y ait toujours du monde en ligne pour faire quelque chose. On n'est jamais seul avec eux.</li> <li>- Je parle de mon expérience avec Lord Theseus. Il semble intéressé à nous rejoindre.</li> </ul>
ToM (Travellers of the Multiverse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Je crée une nouvelle guilde juste pour moi. La guilde est ToM. Theseus va faire rejoindre un de ses personnages.</li> <li>- Le but était de maintenir une certaine indépendance avec les autres et être libre de mes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personne n'a été dérangé par mon action.</li> </ul>	

	actions.		
Lord Theseus joint F*V	- J'ai parlé au groupe de mon ami Theseus. Après lui avoir fait passer une entrevue, il est accepté dans le groupe.	- Theseus est content d'avoir joint le groupe. Il peut enfin avoir de la compagnie et profiter du jeu plus amplement. Il m'avait dit qu'il trouvait un peu ennuyeux de ne rien faire d'autre que commercer.	- Je suis content qu'il se soit joint puisque nous pouvons maintenant faire plus de choses ensemble. Je sens que j'ai enfin pu lui donner quelque chose en retour.
OFO (Old Farts Only) et la rupture avec F*V	- Muzz, un des membres de F*V, avait beaucoup de difficultés avec certains membres dirigeants de F*V. - Il a parti un nouveau groupe (OFO). - Une dispute a eu lieu et il fut mis hors de F*V. Le résultat fut que la presque totalité des membres de F*V ont quitté avec lui. F*V est pratiquement disparu. - Dragon Edge quitte UO. - Je suis resté en partie dans F*V, mais je fais des activités presque uniquement avec OFO, mais sous la bannière de ma guilde ToM.	- OFO est très orienté vers l'action et la recherche de divertissement. La chasse est la principale activité du groupe et cela convient à tout le monde.	- Je ne suis pas certain de la viabilité à long terme de la guilde. Muzz est imprévisible et les liens entre les membres sont un peu divisés. Il y a des sous-groupes et de nombreux conflits sont apparus, mais maintenus sous contrôle.

***Annexe 2 : Questionnaire en ligne et résultats***



✓ Answer: Typical Answers:

Land Lease to

10:26 AM

**Logout**

There have been 20 responses to this survey so far

### Section 1 : General questions

**1) Which age group do you belong to?**

13 to 17 = 0	0.00%
18 to 23 = 4	20.00%
24 to 29 = 3	15.00%
30 to 39 = 9	45.00%
40 to 49 = 2	10.00%
50 to 59 = 2	10.00%
60 to 69 = 0	0.00%
70 and more = 0	0.00%
No Answer = 0	0.00%

2) How many individuals live in your home? (including yourself)

1 = 4	20.00%	
2 = 7	35.00%	
3 = 1	5.00%	
4 = 4	20.00%	
5 = 3	15.00%	
6 = 0	0.00%	
7 and more = 1	5.00%	
No Answer = 0	0.00%	

3) What is your marital status?

Single	= 12	60.00%	
Married or living with your significant other	= 4	20.00%	
Married with children or living with your significant other with children	= 3	15.00%	
Single-parent	= 1	5.00%	
Widow / widower	= 0	0.00%	
No Answer	= 0	0.00%	

4) What is your gender?

Male = 14	70.00%
Female = 6	30.00%
No Answer = 0	0.00%

5) Please tell us which online games you played during the last year. (select all choices that apply)

Ultima Online = 18	90.00%	
Ever Quest = 0	0.00%	
The Sims Online = 1	5.00%	
Dark Age of Camelot = 0	0.00%	
Diablo 2 / Star Craft / Neverwinter night = 3	15.00%	
World of Warcraft = 4	20.00%	
Any other = 5	25.00%	
No Answer = 0	0.00%	

6) How many online games do you play on a regular basis – that is at least once a week?

1 = 15	75.00%	
2 = 4	20.00%	
3 = 1	5.00%	
4 = 0	0.00%	
5 = 0	0.00%	
6 = 0	0.00%	
7 and more = 0	0.00%	
No Answer = 0	0.00%	

7) How many hours do you spend online every week playing video games or discussing about video games?

1 to 5 = 3	15.00%	
6 to 10 = 1	5.00%	
11 to 15 = 4	20.00%	
16 to 20 = 6	30.00%	
21 to 25 = 3	15.00%	
26 to 30 = 0	0.00%	
31 and more = 3	15.00%	
No Answer = 0	0.00%	

Section 2 : ON-LINE VIDEO GAMES IN YOUR LIFE

8) Do you feel preoccupied with online video games (think about previous online activity or anticipate next online session)?

Yes = 10	50.00%	
No = 10	50.00%	
No Answer = 0	0.00%	

9) Do you feel the need to use online video games with increasing amounts of time in order to achieve satisfaction?

Yes = 4	20.00%	
No = 15	75.00%	
No Answer = 1	5.00%	

10) Have you repeatedly made unsuccessful efforts to control, cut back, or stop online video games use?

Yes = 2	10.00%	
---------	--------	--

No = 18	90.00%	
No Answer = 0	0.00%	

11) Do you feel restless, moody, depressed, or irritable when attempting to cut down or stop online video games use?

Yes = 5	25.00%	
No = 15	75.00%	
No Answer = 0	0.00%	

12) Do you often stay online longer than originally intended?

Yes = 15	75.00%	
No = 5	25.00%	
No Answer = 0	0.00%	

13) When playing online, do you use voice software? (such as Ventrilo, MSN, etc.)

Yes = 12	60.00%	
No = 8	40.00%	
No Answer = 0	0.00%	

14) Have you jeopardized or risked the loss of significant relationship, job, educational or career opportunity because of online video games?

Yes = 1	5.00%	
No = 19	95.00%	
No Answer = 0	0.00%	

15) Have you lied to significant others, spouse, family members or others to conceal the extent of involvement with online video games?

Yes = 3	15.00%	
No = 17	85.00%	
No Answer = 0	0.00%	

16) Do you use online video games as a way of escaping from problems or of relieving a dysphoric mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety, depression)?

Yes = 5	25.00%	
No = 15	75.00%	
No Answer = 0	0.00%	

17) Have you ever had financial difficulties caused by online video games fees or by buying ingame items on EBAY?

Yes = 0	0.00%	
No = 20	100.00%	
No Answer = 0	0.00%	

18) Each week, how many hours do you spend on forums related to online video games? (Like Stratics)

0 = 2	10.00%	
1 to 5 = 12	60.00%	
6 to 10 = 5	25.00%	
11 to 15 = 0	0.00%	
16 and more = 1	5.00%	

No Answer = 0 0.00%

### Section 3 : THE OTHERS AROUND YOU

19) In real life, do you have others to whom you can confide in?

Yes = 20 100.00%  
No = 0 0.00%  
No Answer = 0 0.00%

20) In the virtual world, do you have others to whome you can confide in?

Yes = 18 90.00%  
No = 2 10.00%  
No Answer = 0 0.00%

21) In real life, do you have others to whom you can tell good or bad news?

Yes = 20 100.00%  
No = 0 0.00%  
No Answer = 0 0.00%

22) In the virtual world, do you have others to whom you can share good or bad news?

Yes = 19 95.00%  
No = 1 5.00%  
No Answer = 0 0.00%

23) In your neighborhood, do you have others from whom you can borrow SMALL amount of money?

Yes = 13 65.00%  
No = 7 35.00%  
No Answer = 0 0.00%

24) In your neighborhood, do you have others from whom you can borrow LARGE amount of money?

Yes = 8 40.00%  
No = 12 60.00%  
No Answer = 0 0.00%

25) In your neighborhood, do you have others with whom you can do various recreationnal activities (like taking a walk, going to the movies, restaurants, bars, play sports, etc.)?

Yes = 15 75.00%  
No = 5 25.00%  
No Answer = 0 0.00%

**Thank you very much for your time! Please tell anyone you know of this survey. It would help me a lot :)**



## ***BIBLIOGRAPHIE***

ADLER, Ronald B. et TOWNE, Neil (1997). Communication et interactions, 2<sup>e</sup> édition, Éditions Études Vivantes, Laval, 354 pages.

ANDERSON, C. A. et HARVEY, R. J. (1988) « Discriminating between problems in living, An examination of measures of depression, loneliness, shyness, and social anxiety. » *Journal of Social and Clinical Psychology*, vol. 6, pages 482 à 491.

ANDERSON, C. A. et RIGER, A. L. (1991) « A controllability attributional model of problems in living, Dimensional and situational interactions in the prediction of depression and loneliness », *Social Cognition*, vol. 9, pages 149 à 181.

ANGERS, Maurice (1992). Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines, Montréal, Les Éditions de la Chenelière inc, 365 pages.

ASIMOV, Isaac (1998). Face aux feux du Soleil, Éditions J'ai lu, Paris, 320 pages.

BARLOW John Perry, BIRKETS Sven, KELLY Kevin et SLOUKA Mark (1995). "What are we doing on-line?", *Herper's*, Août, pages 35 à 46.

BARNES, Sue (2000). *Developing a concept of self in En collaboration (2000). The emerging cyberculture Literacy, paradigm, and paradox*, édité par GIBSON, Stéphanie B. et Ollie O. OVIDEO, Hampton Press, Cresskill, pages 169 à 201.

BARRERA, Manuel Jr. (1986). « Distinctions between social support concepts, measures and models », *American Journal of Community Psychology*, Vol. 14, No. 4, Arizona State University, pages 413 à 445.

BECK, A. T. et YOUNG, J.E. (septembre 1978). College blues. *Psychology today*, pages 80 à 92.

BERG, J. H., et McQUINN, R. D. (1988). Loneliness and aspects of social support networks, Manuscrit inédit, University of Mississippi.

BOUTIN, Gérald (1997). L'entretien de recherche qualitatif, Presse de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 169 pages.

BRADBURN, Norman (1969). The structure of psychological well-being, Chicago : Aldine.

BRADY, K. (1996). « Dropouts rise a net result of computers », *The Buffalo Evening News*, le 21 avril, page 1.

BRENNER, Victor (1997). « Parameters of Internet Use, abuse, and addiction : The first 90 days of the Internet Usage Survey ». *Psychological Reports*, Volume 80, pages 879 à 882.

BRETON, Philippe (2000). Le culte de l'Internet, Éditions La Découverte et Syros, Paris, 125 pages.

CASTORO, Anthony (2004). *The Ultima World Comes to Life*, in Official Fan Guide Ultima Online 7th Anniversary Edition, Electronic Art Inc. , Redwood City, page 3.

CULLEN, Diana List (1995). « Psychotherapy in Cyberspace », *The Clinician* 26, (été) : 1, pages 6-7.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.

DAVIS, M. H., et FRANZOI, S. L. (1986). « Adolescent loneliness, self-disclosure, and private self-consciousness : A longitudinal investigation ». *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 51, pages 595 à 608.

DEGENNE, Alain et FORSÉ, Michel (1999). Introducing Social Networks, SAGE Publications, Introducing Statistical Methods, London, 248 pages

DUBEY, Gérard (2001), Le lien social à l'ère du virtuel, Puf, La politique éclatée, Paris, 258 pages

DURKHEIM, Émile (1897). Le Suicide: étude de sociologie, Paris: Alcan. Tr. 1951a.

DURKHEIM, Émile (1902). De la division du travail social, Paris: Alcan. Avec une nouvelle préface intitulée "Quelques Remarques sur les groupements professionnels.", Tr. 1933b; 1984a.

Electronic Art (2005), Ultima Online : The Eighth Age, Electronic Art Inc., Redwood City, page 10.

En collaboration (1996). Mini DSM IV Critères diagnostiques, American Psychiatric Association, Masson, Paris, 384 pages.



En collaboration (2003). La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?, sous la direction de ROUSTAN, Mélanie, L'Harmattan, Dossiers Sciences Humaines et Sociales, Paris, 224 pages.

FELD, Scott (1982). « Social structure determinants of similarity among associates », *American Sociological Review* 47 (December) : pages 797 à 801.

FODERARO, Lisa (1995). « Seekers of Self-Help Finding it On Line », *The New York Times*, le 23 Mars.

FREUD, Sigmund (1920). Essais de psychanalyse, Petite Bibliothèque Payot n° 15, Paris, tr. 2001, 320 pages.

FURLONG, Mary S. (1989). « An Electronic Community for Older Adults: The SeniorNet Network », *Journal of Communication* 39 (été), pages 135 à 153.

GARRIOTT, Richard (2004). *A New Wworld is Bbrought to Llife... Online*, in Official Fan Guide Ultima Online 7th Anniversary Edition, Electronic Art Inc., Redwood City, page 4.

GRANOVETTER, Mark (1982). *The strength of weak ties : a network theory revisited*, Pp. 105-30 in Social structure and network analysis, édité by Peter Marsden et Nan Lin, Beverly Hills, CA : Sage.

GRANOVETTER, Mark (1985). « Economic action and social structure: the problem of embeddedness. », *American Journal of Sociology*, 91,3:481-510.

GRIFFITHS, M. (1996). « Technological addictions », *Clinical Psychology Forum*, pages 161 à 162.

HEIDEGGER, Martin (1927). L'être et le temps, Division 1, Éditions Gallimard, nrf, Mayenne, tr. 1964, 327 pages.

KEEPERS, G. A. (1990). « Pathological preoccupation with video games », *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, vol. 29, pages 49 et 50.

KILANI, Mondher (1990). *Les anthropologues et leur savoir : du terrain au texte*, in ADAM Jean-Michel, BOREL Marie-Jeanne, CALAME Claude et KILANI Mondher, Le discours anthropologique, Méridiens Klincksiek, Paris, pages 71 à 109.

KOEPP M.J., GUNN R.N., LAWRENCE A.D., CUNNINGHAM V.J., DAGHER A., JONES T., BROOKS D.J., BENCH C.J. et GRASBY P.M., *Study on dopamine release in video games – Evidence for striatal dopamine release during video game*, MRC Cyclotron Unit, Hammersmith Hospital, London and Division of Neuroscience and Psychological Medicine, Imperial College School of Medicine, London, United Kingdom, Mars 1998.

LERNER, R. M. (1987). A life-span perspective for early adolescence. In R. M. LERNER & T. T. FOCH (Eds.), *Biological-psychosocial interactions in early adolescence* (pp. 9-34). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

LESSARD-HÉBERT, M., GOYETTE, G. et BOUTIN, G. (1990), Recherche qualitative : fondements et pratiques, Montréal, Agence D'Arc, 123 pages.

LIN, N. et ENSEL, W. M. (1984). « Depression-mobility and its social etiology : The role of life events and social support », *Journal of Health and Social Behavior*, Vol. 25, pages 176 à 188.

MAISONNEUVE, Jean (1997). Introduction à la psychosociologie, 8<sup>e</sup> édition, Puf, Le psychologue, Paris, 323 pages.

MALINOWSKI, Bronislaw (2001), La sexualité et sa répression dans les sociétés primitives, Petite Bibliothèque Payot, Paris, pages 5 à 9.

MAYER Robert, OUELLET Francine, SAINT-JACQUES Marie-Christine, TURCOTTE Daniel et collaborateurs (2000). Méthodes de recherche en intervention sociale, Gaëtan Morin Éditeur, Boucherville, 409 pages.

MEAD, George Herbert (1963). L'esprit, le soi, la société, Paris, Puf.

MONGEAU, Pierre et TREMBLAY Jacques (2002). Survivre : La dynamique de l'inconfort, Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 142 pages.

MURPHEY, B. (1996). « Computer addictions entangle students », *The APA Monitor*, Juin.

MYERS, David G. (1997). Introduction à la psychologie sociale, Chenelière / McGraw-Hill, Montréal, 398 pages.

NORA, Dominique (1995). Les conquérants du cybermonde, Calmann-Lévy, Paris, 441 pages.

OLDS, Sally W. et PAPALIA Diane E. (1996). Le développement de la personne, Éditions Études Vivantes, 4<sup>e</sup> édition, Laval, 596 pages.

PANOFF, Michel (1972), Bronislaw Malinowski, Petite Bibliothèque Payot, Paris, 157 pages.

PATTON, Phil (1986). Open Road : A Celebration of the American Highway, Simon and Schuster, New York.

QUITTNER, J. (1997). « Divorce Internet Style », *Time*, le 14 avril, page 72.

RATHUS, Spencer A. (1991). Psychologie générale, deuxième édition, Éditions Études Vivantes, Laval, 570 pages.

RHEINGOLD, Howard (1993). The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier, Reading, MA : Addison-Wesley. (version en ligne également disponible : <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/> ).

RIGAUT, Philippe (2001). Au-delà du virtuel, L'Harmattan, Cultures sensibles, Paris, 236 pages.

ROBERT HALF INTERNATIONAL, Inc. (1996), « Misuse of the Internet may hamper productivity ». Report from an internal study conducted by a private marketing research group, le 20 Octobre.

SANDLER, I. N. (1980). « Social support resources, stress and maladjustment of poor children », *American Journal Community Psychology*, Vol. 8, pages 41 à 52.

SARASON, S. B. (1974). The psychological sense of community : Prospects of a community psychology, San Francisco : Jossey-Bass.

SHERRY, J. L., LUCAS, K., GREENBERG, B., & LACHLAN, K. (in press). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. VORDERER & J. BRYANT (Eds.). *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

SHOTTON, M. (1991). « The cost and benefits of 'computer addiction' ». *Behaviour and Information Technology*, vol. 10, pages 219 à 230.

SUE David, SUE Derald Wing et SUE Stanley (1994). Understanding Abnormal Behavior, Boston : Houghton Mifflin Co.

SNOGRASS, M. A. (1987). « The relationships of differential loneliness, intimacy, and characterological attributional style to duration of loneliness », *Journal of Social Behavior and Personality*, vol. 2, pages 173 à 186.

SPROULL, Lee et FARAJ, Samer (1995). *Atheism, Sex and Database: the Net as a Social Technology*, pages 62 à 81 in Public Access to the Internet, édité par Brian Kahin et James Keller, Cambridge, MA: MIT Press.

STOKES, J. et LEVIN, I. (1986). « Gender differences in predicting loneliness from social network characteristics », *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 51, pages 1069 à 1074.

TURNER, R. J. (1981). « Experienced social support as a contingency in emotional well-being », *Journal of Health and Social Behavior*, Vol. 22, pages 357 à 367.

TURKLE, Sherry (1995). *Life on the screen : Identity at the age of Internet*, New York, Simon & Schuster.

Les Virtualistes, dossier *Paris Cyber*, in *Nova Magazine*, No 10, octobre 1995, page 18, cité dans RIGAUT, Philippe (2001). Au-delà du virtuel, L'Harmattan, Cultures sensibles, Paris, 236 pages.

VORDERER, P., HARTMANN, T., & KLIMMT, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. In D. Marinelli (Ed.), *Proceedings of the 2nd International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2003)*, Pittsburgh (pp. 1-8). New York: ACM.

WELLMAN, Barry (1990). *Supportive community networks : which network members, relationships and networks provide what kinds of social support?*, Ressource Paper No. 8, Report to the National Health Research and Development Program Health and Welfare Canada, Centre for Urban and Community Studies, University of Toronto, 114 pages.

WELLMAN, Barry et collaborateurs (1999). Networks in the Global Village : Life in Contemporary Communities, édité par Barry Wellman, Westview Press, Colorado, 377 pages.

WIGAND, R. T., BORSTELMANN, S. E., & BOSTER, F. J. (1985). Electronic leisure: Video game usage and the communication climate of video arcades. *Communication Yearbook*, 9, 275-293.

YEE, Nicholas (2002). MOSAIC: Stories of Digital Lives and Identities, Haverford College, Pennsylvania.

ZILLMANN, D., & BRYANT, J. (1985). Affect, mood, and emotion as determinants of selective exposure. In D. ZILLMANN & J. BRYANT (Eds.), *Selective exposure to communication* (pp. 157-190). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

### ***PUBLICATIONS DE RECHERCHES***

ANDERSON, Keith J. (à paraître). *Internet use among college students: An exploratory study*, Rensselaer Polytechnic Inst., Troy, New York. Site Internet, <http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html>, 30 janvier 2004.

EISENBERGER, Naomi I., LIEBERMAN, Matthew D. et WILLIAMS, Kipling D. (2003) *Does Rejection Hurt? An fMRI Study of Social Exclusion*, University of California, Los Angeles, October 10th. Site Internet, [http://www.eurekalert.org/pub\\_releases/2003-10/uoc--rrh100903.php](http://www.eurekalert.org/pub_releases/2003-10/uoc--rrh100903.php), 27 février 2004.

### ***SITES INTERNET***

BOERRE, George, C. (1998-2004), *Abraham Maslow*, Personality Theories, site Internet, <http://www.ship.edu/~cgboeree/maslow.html>, 22 avril 2004.

CAMERON, Lesley (2002), *EverQuest*, Marketplace – Canada's Investigation Consumer Program, CBC News, diffusé à la télévision le 15 octobre 2002, site Internet, <http://www.cbc.ca/consumers/market/files/health/everquest/>, 7 juin 2003.

DeANGELIS, Tori (2000). *Is Internet addiction real? – More research is being conducted to explore the way people use, and misuse, the Internet*, APA, Volume 31, No. 4, avril, site Internet, <http://www.apa.org/monitor/apr00/addiction.html>, 30 septembre 2003.

ESA (2003), *Top Ten Industry Facts*, site Internet, [http://www.theesa.com/pressroom\\_main.html](http://www.theesa.com/pressroom_main.html), ESA, 21 septembre 2003.

FERRIS, Jennifer R. (1997). *Internet Addiction Disorder : Causes, Symptoms, and Consequences*, Virginia Tech, Department of Chemistry, Psychology, site Internet, <http://www.chem.vt.edu/chem-dept/dessy/honors/papers/ferris.html>, 18 mars 2004.

FEARING, James (2000), *Computer / Internet Addiction – Self Diagnosis*, National Counseling Center, Minneapolis, site Internet : <http://www.intervention.com/defns.html#compadd>, 19 avril 2004.

GAGNON, Nicole. *L'identité équivoque. L'horizon de la culture : Hommage à Fernand Dumont*, Université Laval, site Internet, <http://www.bibl.ulaval.ca/doelec/pul/dumont/fdchap10.html#SECNGA.2> , 11 octobre 2003.

GREENFIELD, David N. (1998). *Computer widows and widowers : How to rescue your marriage from virtual destruction*, The Center for Internet Studies, site Internet, <http://www.virtual-addiction.com/widows.htm>, 15 octobre 2003.

GREENFIELD, David N. (1999). *Lost in Cyberspace : The growing problem of Compulsive Internet use*, [http://www.addictionrecov.org/paradigm/P PR SP00/cont\\_greenfield.htm](http://www.addictionrecov.org/paradigm/P_PR_SP00/cont_greenfield.htm), passage tiré du livre *Virtual Addiction : Help for Netheads, Cyberfreaks and Those Who Love Them*, New Harbinger Publications, 1999.

GREENFIELD, David N. (2000). *The Net effect : Internet addiction and compulsive Internet use*, The Center for Internet Studies, site Internet, <http://www.virtual-addiction.com/neteffect.htm> , 15 octobre 2003, tiré du livre de GREENFIELD, David (1999). *Virtual Addiction : Help for Netheads, Cyberfreaks, and those who love them*, New Harbinger Publications.

GUSTAFSON, Rod (2003). *Parenting and the Media : Video games – Dangers Are More Complex*, Parents Television Council, Site Internet, <http://www.parentstv.org/PTC/publications/rgcolumns/2003/0508.asp>, 25 avril 2005.

HOLMES, Leonard, Ph.D. (1997). *What is « Normal » Internet Use?*, Mental Health Ressources, Site Internet, <http://mentalhealth.about.com/cs/sexaddict/a/normalinet.htm> , 18 mars 2004.

ILLINOIS INSTITUTE for ADDICTION RECOVERY (2004). *What is Internet Addiction?*, Proctor Hospital and BroMenn Regional Medical Center, Site Internet, <http://www.addictionrecov.org/inwhat.htm>, 30 janvier 2004.

MARKOVICH, Matt et BRAHM, Suzanne (2002). *The Debate over Internet "addiction", Addiction or Compulsion? Expert debate why people spend so much time online*, ABCNEWS.com, Tech Live, Tech TV Inc., site Internet, [http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv\\_netaddiction020322.html](http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv_netaddiction020322.html), 29 septembre 2003.

MILLER, Stanley A. (2002). *Death of a game addict*, JSOnline Milwaukee Journal Sentinel, 30 mars, site Internet, <http://www.jsonline.com/news/state/mar02/31536.asp> , 29 septembre 2003.

PARKER, Jay (1994, 2002). *Internet/Computer Addiction Services*, Site Internet, <http://www.icaservices.com> , 29 septembre 2003.

RIES, Richard in MARKOVICH, Matt et BRAHM, Suzanne (2002). *The Debate over Internet "addiction", Addiction or Compulsion? Expert debate why people spend so much time online*, ABCNEWS.com, Tech Live, Tech TV Inc. , site Internet, [http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv\\_netaddiction020322.html](http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv_netaddiction020322.html), 29 septembre 2003.

STRATICS, UO U.Hall, <http://boards.stratics.com/php-bin/uo/postlist.php?Cat=&Board=uouhall> , 15 novembre 2005

SMITH, D. (2001). *One-tenth of college students are dependant on the Internet, research finds*, APA, Volume 32, No. 5, may, site Internet, <http://www.apa.org/monitor/may01/internetdep.html> , 30 septembre 2003.

VANARSDALL, Ashley (2003). *Game players are a more diverse gender, age and socio-economic group than ever, according to new poll*, site Internet, [http://www.theesa.com/8\\_26\\_2003.html](http://www.theesa.com/8_26_2003.html), ESA, 21 septembre 2003.

YOUNG, Kimberley S. (1996). *Psychology of computer use : XL. Addictive use of the Internet : A case that breaks the stereotype*, site Internet, <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.htm>, University of Pittsburgh at Bradford, 3 mars 2004.